MINDEN, AMIT TUDNI AKARTÁL A CHEATEKRŐL, DE NEM VOLT KITŐL MEGKÉRDEZNI...

576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN...

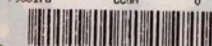
A II. VILÁGHÁBORÚ CSATÁI

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

PANZER ELITE

FORTRESS EUROPE

JAGDVERBAND 44



TESZTELTÜK:

STAR WARS STARFIGHTER

SERIOUS SAM 2

PHANTASY STAR ONLINE

B & W: CREATURE ISLE

FLIGHT SIMULATOR 2002



2002. FEBRUÁR #130

3 KOPONYA | AIRPORT INC. | BLAIR WITCH 1 | BROKEN SWORD 2 | BUGDOM | CAPTAIN CLAW | CHAMPIONSHIP MANAGER 3 | COLIN MCRAE RALLY | COMMANCHE VS. HOKU

COMMANDOS | CUTTHROATS | F/A-18 KOREA | FIGHTING FORCE | FLIGHT UNLIMITED | FLY! | FLYING CORPS | FORD RACING | GANGSTERS

GRAND THEFT AUTO | GRAND THEFT AUTO 2 | HEAVY METAL FAKK2 | HEROES OF M & M 2 | HIDDEN & DANGEROUS | HOUSE OF THE DEAD | JIMMY WHITE CUEBALL 2 | KISS PINBALL | MICRO MACHINES 2

MIG ALLEY | MIGHT & MAGIC VII | MORTAL KOMBAT 4 | ONI | PANZER DRAGON | PRO PINBALL | RAILROAD TYCOON 2 | REDGUARD | RESIDENT EVIL 2

REVENANT | RUNE | SEGA RALLY 2 | SEGA WW SOCCER | SERIOUS SAM | SONIC RACER | SOUL REAVER | SPEC OPS | SPEC OPS 2

THIEF | TOCA TOURING CAR | TOMB RAIDER | TOMB RAIDER 2 | TOUCHE | VIRTUA COP 2 | VIRTUA FIGHTER | WORLD LEAGUE SOCCER | WORMS UNITED

ELŐKÉSZÜLETBEN:

FEBRUÁR:

EURO LEAGUE FOOTBALL
GRAND PRIX LEGENDS
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
TRAIN TOWN
WORMS 2

MÁRCIUS:

GREEN BERETS/MYTH II
CAESAR III
HOMEWORLD
RED BARON 3D
S.W.A.T. 2
BUST-A-MOVE 3DX
SEGA TOURING CARS
SONIC 3D
VIRTUA FIGHTER 2
FORD RACING 2001
SHEEP

WWW.EVM.HU

1999 FT **EVM** 1999 FT

576 | TESCO | MEDIA MARKT



Office DEPOT



CD GALAXIS



kínálatunk folyamatosan bőv
www.evm.hu

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47



SPAWN
NITRORIDERS
KERESD AZ
576 SHOPOKBAN!
3999,-
1999,-
The Green Vapor
Eclipse 5000
After Burner
Flash Point

Essünk túl a kötelező körökön, és nézzük meg, milyen kiemelten fontos érdekességekkel találkozhattok ebben a számban.
Úgy látszik, a Return to Castle Wolfenstein megjelenése a II. világháborús játékok reneszánszát hozta. Igyekeztünk összegyűjteni minden, ehhez a témához kapcsolódó játékot, hogy tényleg kiválaszthasd a hatalmas felhozatalból a Neked leginkább megfelelőt, legyen az stratégia, szimulátor vagy fps.
Ebben a hónapban a cheatekkel, cheateléssel kiemelten foglalkozunk. Ezért most dupla terjedelemben jelentkezik a tippek, trükkök rovatunk, az internetes témák közül is a cheatekkel foglalkozó oldalakat választottuk, sőt, olvasói körkérdésünk is a csalásokhoz kapcsolódik.
Hopp, majdnem elfelejtettem bemutatkozni: ender vagyok, az 576 Kbyte új főszerkesztője. Lehet, hogy páran ismernek is más játéklapokból, vagy az 576-ból, még a régi időkből.
A célom az, hogy az újság hagyományos értékeinek megtartása mellett egy olyan magazint hozzunk létre, amely megfelel a magyar játékosok 2002-es igényeinek is. Az a szám, amit most a kezetekben tartotok, még csak az első lépés ezen az úton, de az alapvető tendenciákat felvázoltuk benne. Azonban ahhoz, hogy tényleg Neked tetsző lapot hozzunk létre, szükségünk van még egy szerkesztőre; mégpedig Rád! Ezért kérlek, írd le véleményedet a megújult 576-tal kapcsolatban. Akár megnyerte a tetszésedet valami, akár változtatnál rajta, mindenképpen ragadj tollat (vagy billentyűzetet), a véleményed fontos a számunkra. Hiszen a célunk az, hogy a Te igényeidnek megfelelő újságot készítsünk.

üdvözlettel:
ender
vfulop@576.hu

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy.u.17.
Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Főszerkesztő: Fülöp Viktor vfulop@576.hu
Layout: Varga Balázs vargab@576.hu
Tördelés: Soltész Tamás bwc@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

AKTUALITÁSOK

Hírek 4
Snowfall interjú 10
Arx Fatalis 12
Incoming Forces 14
The Thing 16

ISMERTETŐK

Visszatekintő 18
Medal of Honor 20
Panzer Elite 26
Jagdverband 44 28
Serious Sam 2 30
Phantasy Star Online 34
Beyond Atlantis 2 38
Darkened Skye 42
B&W: Creature Isle 44
Tropico add-on 48
Demonworld 2 54
Starship Unlimited 2 56
Car Tycoon 58
Salt Lake 2002 60
Mat Hoffman's Pro BMX 64
Star Wars Starfighter 66
MS Flight Sim 2002 68

ÉRDEKESSÉGEK

A hónap bukása 74
Budget játékok 76
Atlantis tippek 78
MoH tippek 80
Salt Lake 2002 tippek 81
PSO tippek 82
Flight Simulator tippek 83

MÁS

Cheatek 84
A ti véleményetek 88
Internet 90
Hardver 94
Csevegő 96









A BIG BEN EZENTÚL NEM FOGAD MACSKÁKAT

A brit szoftverforgalmazó cég, a BigBen Interactive felbontotta szerződését az amerikai MadCatz beszállítóvállalattal, mivel az elmúlt évek alapján az együttműködés mégsem alakult olyan rózsásan, ahogy azt várta egymástól a két cég.
Dick Francis, a Big Ben elnök-vezérigazgatója szerint cégük a brit szofverforgalmazás egyre jelentősebb tényezőjévé válik, és nem engedheti meg magának azt a luxust, hogy olyan partnerekkel működjön együtt, akik nem felelnek meg bizonyos minőségi és értékübeli követelményeknek.
A szakítás után máris itt az új szerelem: a BigBen ugyanis mostantól a 4Gamers kiegészítők forgalmazását tekinti fő profiljának.

ÁLLÁST TALÁLNI JÁTSZI KÖNNYEDSÉGGEL

Valószínűleg ez az álma mindenkinek, akit egyszer is magával ragadott a computerjátékok világa. Nos, egy angol online állásközvetítő iroda mostantól azon lesz, hogy a lehetős legtöbb játékos kedvű PC-felhasználó abból éljen, amivel a legszívesebben tölti az idejét- azaz a számítógépes játékokból.
A gamesrecruit.co.uk címen elérhető oldal azt ígéri, hogy regisztrált felhasználóinak lehetőséget teremt arra, hogy a játékszoftverek gyártóinál és forgalmazóinál felszabaduló állásokra saját jelöltjeit juttassa majd be.
Az online állásközvetítő vezetője szerint oldaluk hiánypótlónak számít, hiszen a legtöbb vállalat alig látogatott netes álláskeresőkben hirdetett, ám mostantól eljön a koncentrált információcsere időszaka immáron nem csupán a játékok, de az állásközvetítés piacán is.

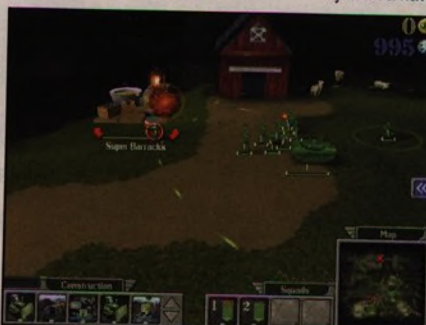
AZ ATARI MOST SZÖRFFEL TÁMAD

Aki azt hitte, soha nem halljuk újra ezt a nevet, az nagyot tévedett. Az Infogrames ugyanis új életet lehel a már eltemetett márkanévbe. A TransWorld Surf című program ugyan PS2-re íródott, de a TransWorld Média Atari névre keresztelt brandjének köszönhetően kerül forgalomba áprilisban. Izgatottan várjuk, az egykoron jól csengő név mit hoz üzletileg. S ki tudja, talán a Sony következő leányvállalatát Commodore 64-nek hívják majd...

ARMY MEN RTS
KICSI ÓLOMKATONÁK

A 3DO Europe ez év márciusában dobja piacra legfrissebb stratégiai játékát, az Army Men RTS-t PC-re és PlayStation2-re optimalizálva. A népszerű real-time stratégiai műfaj legfrissebb képviselője előreláthatólag hatalmas érdeklődésre tarthat számot, legalábbis az előrendelési adatok erre engednek következtetni.
A játékot kifejlesztő konszern, a Pandemic Studios, akik olyan programokkal alapozták meg eddig jó hírüket, mint a Dark Reign 2 vagy a Battlezone II, igen sokat vár az Army Men RTS-től. A PS2 felhasználóbarát kezelési felülettel, míg a PC-s verzió intuitív irányítórendszerrel rendelkezik. A játékosoknak ki kell találniuk a legmegfelelőbb stratégiát arra, hogyan is építsék fel, illetve vezéreljék a csapatokat, irányítsák a katonai járműveket, manőverezzenek, miközben helyt kell állniuk egy embert próbáló háborúban.





A cég állításai szerint ez az a játék, amelyre ha egyszer rákattanunk, soha többé nem vesszük majd a fáradságot, hogy leporoljuk az ólomkatonáinkat. Könnyen megtanulhatjuk a program kezelését, s ebben nagy segítséget nyújt a részletesen kidolgozott help menüpont is. Ezután rögtönzött kiképzésünk után teljes erőbedobással kezdhetünk neki a bázisunk kialakításának, mielőtt még az ádáz ellenség támadásba lendülne.
Változtatható kameraállásból követhetjük figyelemmel az eseményeket, így aztán dönthetünk a véres részletek madártávlatból való figyelemmel kísérése mellett is, ha a valódi közelharchoz még sem lenne kedvünk.

BEST OF KATONASÁG
A COMBAT MISSION LEGJOBBJAI

Az, hogy zenei válogatás CD-k egyre-másra jelennek meg, nos, az abszolút nem számít meglepetésnek. De hogy egy kétlemezes válogatás jelenjen meg a legnépszerűbb, a szakma és a közönség körében egyaránt az egyik legjobbnak tartott stratégiai játékból, nos, az nem számít mindennapos dolognak.
A CDV Software Entertainment UK februárban jelenteti meg a Combat Mission Goldot, amelyet eleddig csak postai megrendelés útján lehetett beszerezni. Talán nincs még egy olyan stratégiai játék, amely ennyire egyöntetűen váltotta volna ki a szakma elismerését, mint a 2000. júniusában kiadott Combat Mission.
A játék, amely a II. világháború nyugati hadszínterén zajló eseményeket eleveníti fel a normandiai partraszállást követő időszakban, a világ minden táján nagyszerűnek ítéltetett, díjak tömkelegét zsebelte be, melyeket a szakmai magazinok, illetve azok olvasói szavaztak meg részére.
A Game-spot.comon feltüntetett értékelés jelenleg 9.1/10 ponton áll, míg a wargamer.com szerkesztői kitüntetését is elnyerték az alkotók. Mindezek tehát valóban jó ajánlólevélnek tűnnek.



A díszdobozos, kétlemezes változat számos modifikációt tartalmaz, melyek közül a friss helyszínek, térképek, járművek és a modernizált gyalogság érdemelnek külön említést. Mindezek mellett a Combat Mission friss verziója a parancsnokok kezébe olyan, minden részletre kiterjedő használati útmutatót is biztosít, amely a postán rendelhető verzióból kimaradt.
A CDV elnöke, Terry Malkam szerint a Combat Mission egy rendkívül vonzó játékprogram, amelyet eddig a boltbajáró játékosok nem élvezhettek. De február közepétől mindez megváltozik majd, hiszen akkortól lesz kapható kereskedelmi forgalomban ez a csúcsszuper stratégia





AMIKOR AZ IMA MEGHALLGATTATIK

A COVERT STRIKE ALKOTÓI ADNAK A KÖZÖNSÉG VÉLEMÉNYÉRE

Remélhetőleg egyre több szoftverfejlesztő cég vesz majd példát a Codemasters-től, akik rendkívül logikus, ám mégis eléggé szokatlan ötlettel álltak elő. Fórumot indítottak saját weboldalukon annak érdekében, hogy megtudják, az IGI 2: Covert Strike rajongói, és nem utolsó sorban leendő vásárlói, milyen változtatásokat is szeretnének látni kedvenc programjuk módosított verziójában.
Izzottak a virtuális vonalak, s most, a játék megjelenésekor a rajongók és az alkotók is egyaránt elégedetten dőlhetnek hátra karosszékeikben, hiszen megszületett egy olyan játék, amelyet máris a szezon egyik legjobbjának jósolnak a szakemberek.
Kulcsfontosságú változtatások történtek az eredeti verzióhoz képest. Ilyen a teljesen új elem, az AI, a save funkció, na meg a multiplayer-funkció. David Jones, a játék központi karaktere az AI segítségével kap taktikai tanácsokat az IGI főhadiszállásáról, miközben lehetetlennek tűnő küldetéseket igyekszik teljesíteni. Ebben van segítségére a térképcomputer, amellyel a játék bármely szakaszában jelentés készíthető a küldetés éppen adott státuszáról, illetve saját pozíciójáról. A terepen ilyen segítségre támaszkodni természetesen idő és energiaveszteséggel jár, szóval igencsak meg kell fontolniuk a játékosoknak, hogy igénybe kívánják-e venni az ilyen könnyítéseket.



A játékosok ellen operáló ügynökök központi agya, azaz az AI esett át talán a legnagyobb újításon az eredeti verzióhoz képest. A katonák sokkal éberebbek, és reakcióik sokkal gyorsabbak és az adott szituációkhoz jobban igazodnak, mint tették azt korábban. Az ellenséges haderő sem arctalan egyenruhásokból áll immáron- az egyes katonák saját erejüknek és habitusuknak megfelelően reagálnak a jók akcióira.
A legjelentősebb újítás persze a több játékos közös csatározását lehetővé tevő multiplayer-funkció, amelyben egyszerre akár nyolc harcos is összemérheti erejét és tudását.
A CD-ROM-ot ez év májusától érdemes keresni a boltokban.



HARMADIK NEKIFUTÁSRA...

A THE ELDER SCROLLS VISSZAVÁG

A Bethesda Softworks legnépszerűbb, díjnyertes játékszoftvere, a *The Elder Scrolls* ismét támad! Ez alkalommal a sorozat harmadik, Morrowind című epizódját szerezhetik meg a játék kedvelői.
Az Arena és a Daggerfall című előzmények rajongói minden bizonnyal most is nagyon élvezetes órák elé néznek, ha úgy döntenek, hogy a Morrowindnek is adnak egy esélyt.
„Te vagy a kiválasztott"-hangzik fel a már sok helyütt rongyosra koptatott mottó a játék kezdetekor. A próféták szerint ugyanis Te vagy az, aki képes megfékezni a járványt, amelyet Blightnak neveznek, s amely Morrowind lakosságát tizedeli. Az, hogy milyen eszközökkel szállsz harcba, egyes-egyedül a Te döntéseden múlik. Szinte végtelen a választási lehetőségek sora, amelyek a játékos rendelkezésére állnak. Sőt, a játék előrehaladtával komplex politikai és vallási mahinációkról is leránthatod a leplet.
A játék teljes világa a Te karaktered köré épül. A szereplők rólad alkotott véleménye folyamatosan változik legfrissebb cselekedeteid fényében. A korábbi részekből már ismerős karakterek sorra bukkannak fel Morrowind lakosai közt, ám a látvány és a részletek kidolgozottsága lazán kenterbe veri a korábbi Elder Scrolls kalandokat.
S hogy mit tud még a program? Nos, az előzetesek alapján az várható, hogy valódi fordulópontot jelent majd a műfaj történetében. Miért is?
Mert a valaha megteremtett virtuális világok közül most ügyeltek a leginkább az egészen apró részletek megfelelő kidolgozottságára is.
Mert a szereplők arcvonásai lassacskán a hús-vér figurákéval vetekednek.
Az alapfunkciók tekintetében is formabontónak számító programban teljes időjárás-szabályozó rendszer áll rendelkezésedre, valamint az „Elder Scrolls Pályaszerkesztő szett" segítségével újabbnál-újabb kalandok tervezhetőek, vagy oszthatóak meg a haverokkal.
Sőt, a gyártó ígérete szerint folyamatosan letölthetőek lesznek a frissítések is a http://morrowind.com oldalról. Szóval: kalandra fel! És (már megint) irány a világ megmentése...

AZ UBI SOFT TEREBÉLYESEDIK

A francia játék-óriás cég, az UBI SOFT az új évet is úgy kezdte, ahogy az előzőt bevégezte: ismét hatalmasat lépett afelé, hogy a világ legmenőbb játékgyártója legyen. szerződést kötött ugyanis a Bethesda Softworks-szel, melynek értelmében az amerikai cég 9 programját kizárólag az UBI forgalmazhatja Európában. S nem is akármilyen címek szerepelnek eme kilences listán, hiszen itt van a Sea Dogs PC-verziója, valamint az esztendő egyik legjobban várt szoftvere, az Elder Scrolls III: Morrowind is. Így aztán az a fejlődés, melyet a francia cég az elmúlt esztendőben elkezdett, minden bizonnyal nem torpan meg...sőt!

VARÁZSGÖMB HELYETT VARÁZSKOCKA

A Nintendo végre, sok-sok hónapnyi halogatás után Európában is megkezdi a GameCube forgalmazását. A Sony a PS2-vel már a többmilliós eladásoknál tart, s most végre a konkurencia is akcióba lendül. A nagy „leleplezésre" február ötödikén Cannesban kerül sor, ott lesz ugyanis a masina európai premierje.
A Nintendo persze teljes gárdával képviselteti magát, ám jelen lesznek a partnerek is, akik nélkül a játék elképzelhetetlen lenne. Ott lesz tehát az összes szoftvermárka, a Super Smash Bros.-tól elkezdve az Eternal Darknes-szel bezárólag, s természetesen az olyan „állandó partnerek" sem maradhatnak távol, mint a FIFA 2002, vagy a Sonic Adventure 2.

A PS2 DIADALMENETE MEGÁLLÍTHATATLAN

Úgy tűnik, a Sony megállíthatatlan, már ami az interaktív játékok piacán szerzett népszerűséget illeti. A cég PlayStation2 konzolja ugyan alig másfél éves múltra tekint vissza, kategóriájának máris a legnagyobb példányszámban eladott terméke.
Ráadásul hatalmas előnyre is szert tett a vetélytársakkal szemben, hiszen a Nintendo és a Microsoft még csak most kezdik bevezetni saját PS2-konkurenseiket.
Csak Angliában eddig mintegy másfélmillió darabot adtak el, s ha a cég számításai beválnak, húsvétra túl lesznek a kétmilliomodik eladott PlayStation 2-n is. Ez pedig minden idők legnépszerűbb játék-konzoljává teszi a Sony találmányát.



CAMELOT AZ USA UTÁN MOST EURÓPÁRA PÁLYÁZIK

A Koch Media szép kis évnek néz elébe, hiszen februárban ők dobják piacra Európában a Wanadoo *Dark Age of Camelot* című programját, amely az USA-ban máris hatalmas népszerűségnek örvend.
Ez a játék az eddigi legnépszerűbb MMORPG (masszív többszereplős online RPG) program, amelyet eleddig bemutattak. A program vételára mellett külön havidíjat is kell fizetniük a játékosoknak, amennyiben egymás ellen kívánnak harcolni a modernizált lovagkorban. S mivel az amerikai eladási adatok nagyon bíztatóak, így nem csoda, hogy Európa-szerte nagy várakozás előzi meg a program megjelentetését.



EGÉRDÖMPING

Nem elég, hogy a szörnyen mókás mumusok ellepik a mozikat meg a PC-játékok piacát a Szörny Rt.-nek köszönhetően, a Disney még további hat, korábbi mesefilmhez kapcsolódó játékkal lepi meg a közönséget.



MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ- E HÓNAPBAN MÁSODSZOR

A JANE'S ATTACK SQUADRONNAL IS HÁBORÚS HŐS LEHETSZ

Nem volt még elég a háborúból? Nos, ha a fenti kérdésre nem a válasz, akkor íme egy újabb program, amely a második világégés eseményeit eleveníti fel „játékos" formában. A PC-programban a játékosok az európai hadszíntér legjelentősebb összecsapásaiban vehetnek részt, megválasztva, hogy a szövetségesek vagy az ellenfél oldalán szeretnének-e részt venni a harcokban.
A hangsúly azon van, hogy taktikai célpontokat semmisítsünk meg, legyenek azok a szárazföldön, vízen, vagy akár a levegőben. Légicsapást mérhetünk csatahajókra, tengeralattjárókra, vonatokra, tankokra, leszállópályákra, vagy stratégiailag fontos ipari létesítményekre.
A küldetéseket Nyugat-Európa hadszínterein kell végrehajtanunk, melyeknek megjelenítésre igen nagy hangsúlyt fektetett a szoftvert kifejlesztő Mad Doc. A helyszíneket a legapróbb részletekig aprólékos munka során dolgozták ki, mintegy egymillió négyzetméternyi területet modellezve a még tökéletesebb és élethűbb játékélmény érdekében. Számos, a valóságban is létező épületet modelleztek le, falvak és városok százai gondoskodnak arról, hogy a játékosoknak a monotonitás mégcsak gondolati síkon se derengjen fel a Jane's Attack említése kapcsán.
Az egyszemélyes missziók mellett szép számmal akadnak másféle megmérettetések is. Villámfeladatok várnak megoldásra, kiképzések és egyéb események teszik nehezebbé a játékosok, és az őket reprezentáló szereplők életét. Arra is lehetőség van, hogy többszereplős üzemmódban egyszerre akár nyolc játékos is versenyezzen egymással, melyikükből is válna, illetve válik a legjobb katona a játék előrehaladtával.
A szárazon, vizen és levegőben egyaránt meglepő hatékonysággal mozgolódó katonák rendelkezésére a kor legnépszerűbb és legmegbízhatóbb járművei állnak. Tizennégy repülőgéptípus közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, sőt, ez a program büszkélkedhet a PC-s játékok közt az egyik legtökéletesebben kidolgozott légikatasztrófa- szimulációval. Hadihajók, rombolók és kereskedőhajók népesítik be a stratégiai játék világát, abban reménykedve, hogy a szimulált valóság helyettesítheti a fizikai valójukban is érzékelhető ólomkatonákat. S a Jane's Attack Squadron-t elnézve már nem is tűnik mindez teljesen utópisztikusnak...

HA LUCAS ENNI KÉR, A JEDI VISSZATÉR

AVAGY HÚZZUNK LE MÉG PÁR BŐRT SZEGÉNY BIRODALOMRÓL

A Jedi visszatér!
És állítólag ez egy örömhír. Ez ugye eléggé viszonylagos, ám az tuti, hogy a 2002-es esztendő előre láthatólag már megint- a *Csillagok háborúja* jegyében telik majd.
Immáron az ötödik (az előzmények sorában a második) film kerül idén a mozikba, s ennek az őrületnek az előfutáraként márciusban már be is indul a virtuális „kedvcsinálás" a Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast című PC-játék megjelentetésével.
A 97-es játék, a nagysikerű *Dark Forces II* folytatása ez a program, amelyben a játékosok ismét Kyle Katarn jedi-lovag bőrébe bújhatnak. A történet pár évvel azután játszódik, hogy Kyle szemtanúja volt édesapja halálának és aztán harcba szállt a sötét lovagokkal a Jedi-völgy megmentéséért. Akkor megfogadta, hogy különleges hatalmát sosem használja majd újra, de most ismét egy rettegett erő próbálja meg uralma alá hajtani a galaxist, melynek jövője nem kevésbe múlik Kyle-on.
A világ valamennyi táján ugyanaz a program jelenik majd meg, maximum nyelvi eltérések lehetnek a különböző kiadásokon, így aztán még a legelvakultabb fanatikus Jediühívőknek sem kell attól tartaniuk, hogy esetleg a tengerentúli Kyle-ok mást látnának a képernyőn, mint európai megfelelőik...
Az akcióorientált program természetesen sokban hasonlít az eredeti Jedi Knight-hoz. A játékosok választhatnak az egyes szám első személyű vagy a harmadik személyű perspektívák között, így aztán mindig a megfelelő szemszögből követhetik az eseményeket. Közelharcban például az első személy használata ajánlott, míg a látványos összecsapások során a harmadik személyű nézőpont nyújtja a legteljesebb áttekinthetőséget.
Fénykardok, thermo-detonátorok, s még számtalan „csillagközi" csodafegyver vehető igénybe annak érdekében, hogy pusztuljon a gonosz, s ismételten rend legyen a Galaxisban. Aztán, ha már kijátszottátok magatokat, nyomás a moziba, hogy újabb tippeket kapjatok arra vonatkozólag, mit is kell még tanulni ahhoz, hogy belőletek is valódi jedi-lovag váljék. Csak egy jó vastag pénztárca is legyen veletek!







AZ ÉLETMENTŐKET EZENTÚL MATCHBOXOKKAL KÉPZIK

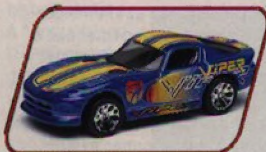
A „MATCHBOX RESCUE RIGS" MINT OKTATÁSI ESZKÖZ

A THQ január elején jelentette be, hogy hamarosan piacra dobja legfrissebb PC-s játékprogramját, a „Matchbox Rescue Rigs"-et. Ez lesz a negyedik olyan kiadvány, amelyben a THQ programozói a Mattel játékgyár legendás kisautóit avatják virtuális kedvencekké. Ami a kislányoknak a Barbie baba, az a srácok életében a Matchbox. Az icipici, ámde elképesztően valósághű kisautók immáron több mint ötven éve kezdték meg világhódító útjukat, s időközben a már említett baba valamint a Lego mellett a földkerekség harmadik legismertebb játékaivá váltak.



Chevrolet Impala Police

A THQ marketing-igazgatója szerint a márkanév már az elmúlt fél évszázadban is egyszerre jelentett garanciát a felhőtlen szórakozásra, illetve arra is alkalmat biztosított, hogy valódinak tűnő vészhelyzeteket szimuláljanak, így fejtve ki nevelő hatást a játékos kedvű kisgyermekekre. A PC-játék megtervezésénél is eme kettős funkció megtartása volt az elsődleges cél. A „Matchbox Rescue Rigs" így aztán amellett, hogy a papák és fiaik kedvenc játékprogramjává kíván válni, játékosan ugyan, de cseppet sem eredménytelenül készíti fel a gyermekeket váratlan veszélyhelyzetek rögtönzött megoldására. A Matchbox játékok, legyen szó a hagyományos kisautókról, játékterepekről, vagy akár a legfrissebb interaktív programokról, egyre értékesebbé váltak azon szülők szemében, akik valóban pozitív és egyben tanulságos játékélménnyel kívánják megajándékozni csemetéiket.



Dodge® Viper GTS



Volkswagen Beetle 4x4



A játék során földi, légi és vízi járművek sokaságát irányíthatjuk olyan egzotikus tájakon keresztül, mint amilyennek a dzsungel, a sivatag, vagy éppen a tenger számít. Tizenötnél is több mentőjármű áll rendelkezésünkre, hogy az utakat elzáró akadályokat hárítsunk el, veszélyes vadállatokat fogjunk el, vagy éppen megakadályozzunk egy hajókatasztrófát, így mentve meg a rászorulókat.



Concept 1 Beetle Convertible

A tizenkét szint mindegyike több küldetésből áll, amelyek teljesítéséhez újabb és újabb mentőjármű használható..
Így aztán interaktív életmentőt képezhetünk magunkból, miközben baromi jól szórakozunk. Nem hiába tartja a mondás, hogy játszva tanul az ember. Akár a Matchboxával is...

A PAPÍRZACSKÓ LEGYEN VELETEK!

ULTIMATE RIDE – CSAK ERŐS IDEGZETŰEKNEK!

Adrenalin-vadászok, figyelem! Építsétek fel saját, minél hajmeresztőbb hullámvasútjaitokat az *Ultimate Ride* segítségével! A fizika törvényeinek ellentmondó kalandban lehet részük mindazoknak, akik arra vágynak, hogy a gyomruk liftezni kezdjen, miközben a valósághű, 3 D-s játékot játsszák. „Free Form" módban a játékosok különféle helyszíneken építhetik fel (rém)álmaik hullámvasútját: hegyek között, a világűrben, földalatti barlangokban állíthatják fel a pályákat, amelyeket aztán kedvük szerint tehetnek még hajmeresztőbbé a teljes átfordulók és éles kanyarok betoldásával.
A klasszikus fa, és a modern acélszerkezetes hullámvasutak szerelmeseinek egyaránt fantasztikus kikapcsolódást nyújthat a játék, hiszen szabadon választhatnak a felállítani kívánt típusok közül. Annak érdekében, hogy még egyedibbé varázsoljuk saját hullámvasutunkat, szabadon választhatunk számára témát. A Vernéről elnevezett módozatban például Britannia jellegzetességeit építhetjük bele saját tervezésű rollerkószterünkbe. Amikor a Big Ben mellett suhan el a szerelvény, a harangok felcsengenek és az ágyúk is elsülnek.
A fényviszonyok is szabadon változtathatóak, így aztán éjjeli, hajnali, vagy szürkületi „üzemmódban" is kitehetjük magunkat eme kellemes megrázkódtatásoknak. Azt is megválaszthatjuk, hogy milyen zenére szeretnénk kidobni a taccsot. A felkínált zeneboxból is válogathatunk, de a kedvenc zeneszámunk importálása sem lehetetlen feladat többé. A képzeletnek itt aztán semmi sem szabhat határt. Olyan pályákat alakíthatunk ki, amelyek a valóságban kivitelezhetetlennek bizonyulnának.
A tesztfunkció segítségével folyamatosan kontrollálható a tervezési-építési folyamat, így aztán a szükséges változtatásokat bármikor meglépheted. Aztán ha elkészült az új pálya, nem marad más hátra, mint végigmenni rajta...
Ha a frontális kameraállás túl ijesztőnek hat, négy másik, kevésbé „ijesztő" perspektívából is követhetjük a menetet...
A tökéletesnek tartott pályát aztán egyszerűen elküldhetjük barátainknak egy mezei e-mailben, hogy megosszuk velük is a hullámvasutazás izgalmait. De a papírzacsiról saját maguknak kell gondoskodniuk...

Tarzan, Simba, azaz az Oroszlánkirály, a Toy Story 2. csetlő-botló csapata, na meg a Dinoszaurusz című film világát benépesítő állatsereglet mind-mind a virtuális világok meghódítására készül, sőt, még maga Micimackó és a Százholdas Pagony valamennyi lakosa is ki lett PC-zve.
Májusban tovább kutathatjuk Atlantisz rejtélyét, amikor az elsüllyedt földrészről készített rajzfilm videó- és DVD-premierjével egyidőben az Atlantis Action Game is a boltokba kerül. Szóval az egerek jól belehúztak...

ÉS MÉG MINDIG A GYŰRŰK URÁRÓL...

Az Alternative Software piacra dobott egy lemezt, amelynek segítségével saját PC-det igazi gyűrűk ura-szentéllyé avathatod. A lemezen találhatsz számtalan kinyomtatható, a film jeleneteit ábrázoló állóképet, virtuális képeslapokat és egyéb finomságokat.



Sőt, a tapétáknak és a különböző skineknek köszönhetően szinte valamennyi alkalmazás megjelenítését gyűrű-kompatibilissé változtathatod.
Igaz, játszani nem lehet vele, ám kétségtelenül kiváló ötlet ez a lemez arra, hogyan is húzzanak ki még egy kis pénzt a gyűrű-fanatikusok zsebéből...

HA UNOD A MONITORT...

...akkor lehet a hagyományos eszközökhöz fordulni, amilyen például a tengerentúlról lassacskán hozzánk is begyűrűző baseball-kártya. 2002-ben azonban már ezek sem a labdavadászatról szólnak, sokkal inkább egy bizonyos gyűrű utáni hajszáról. Igen, természetesen A gyűrűk uráról van szó, amely a filmvásznon kívül szinte minden formában tarol szerte a



világon. Nincs ez másként a cserélhető kártyák piacán sem. A Hobbygames nevű cég forgalmazza a filmhez kapcsolódó kártyákat, amelyek máris eladási rekordokat állítottak fel.
Szóval nem csupán a PC-játékokat érdemes beszerezni, de jól jártok, ha Frodót és társait kártyákon is megőrökítitek. Ki tudja, egyszer talán még érnek majd annyit, mint amennyibe a PC-programok kerülnek...

KOMPLETT JÁTÉKOK A MOBILODON

De jó is lenne, ha a mobilon nem csak Snake, vagy jobb esetben Tetris lenne játszható. Nos, a Siemens legújabb készülékébe, az SL42-es rádiótelefonba beépítettek egy komplett játékletöltő vezérlést, amelyet az In-Fusio mérnökei fejlesztettek ki. Ennek a programnak a segítségével WAP üzemmódban, vagy a PC-hez csatlakoztatva teljes játékprogramokat vihetünk magunkkal telefonunkon.
S nem csak a németek kísérleteznek ilyesmivel. A Nokia 7650-es készüléke is rendelkezik ilyen funkcióval.
Úgy látszik, néhány éven belül a Tetris-korszakot befejezettnek tekinthetjük...

ÚJ DVD-FORMÁTUM

A DVD előnyeit a CD-vel szemben sokadszor felsorakoztatni teljesen felesleges lenne. Ám, hogy a viszonylag új formátum teljesítménye még tovább fokozható, arra igen jó példa a FastTark próbálkozása.
Ők ugyanis egy továbbfejlesztett, DVD18-ra keresztelt lemezzel álltak elő. A Magix's Sound Essentials Volume 1 címre keresztelt korongon 18 GB-nyi zene található, amely tárolókapacitásában huszonnégy CD-ROM-nak felel meg.
A lemez egyaránt PC és Mac-kompatibilis, szóval nem látszik túl sok akadály arra nézve, hogy a továbbfejlesztett formátum pillanatok alatt meghódítsa az adathordozók világát.

ÚJ NINTENDO FORMÁTUM- ITT A POKÉMON MINI

A Nintendo hamarosan megkezdi a Pokémon Minire keresztelt új, hordozható játékgépeinek európai forgalmazását- jelentették be nemrég az éves Nintendo Show alkalmából, ahol egyébként a várva-várt GameCube európai premi-

AZ INTERNETES KALÓZKODÁST IS KEMÉNYEN BÜNTETIK

FELGYÚJTOTTA SZÁMÍTÓGÉPÉT A HACKER

Kilenc havi elzárásra ítéltek egy netkalózt, miután az ellene felhozott vádpontok közül tíz esetében bűnösnek találták.
David Ward hamisított, illetve másolt szoftverekkel üzérkedett, s ezzel bukott le. A brit szoftverrendőrség munkatársai először 2000. októberében vásároltak hamis PlayStation játékokat az interneten keresztül, majd több helyen is felbukkantak Nintendo GameBoy játékok, amelyek szintén másolt kópiáknak bizonyultak. S a birtokukba jutott névjegyen ugyanaz az internetcím szerepelt, ahonnan korábban a PS-programok is származtak.
A dél-walesi fiatalembert saját házának udvarában tartóztatták le, ahol is egy lakókocsit rendezett be irodának, ahonnan aztán három számítógép és töménytelen mennyiségű hamis szoftver került elő.
Dave egyébként megpróbált megszabadulni a terhelő bizonyítékoktól, s ennek érdekében felgyújtotta a lakókocsit, ám a nyomozókat még a rögtönzött tűzijáték sem tántoríthatta el attól, hogy az ügy végére járjanak.
A bíróság azzal indokolta a példásnak tartott ítéletet, hogy Ward alaposan megszervezett üzletet épített ki a kereskedelmi és szerzői jogokat teljesen figyelmen kívül hagyva, ráadásul a bizonyítékok eltüntetésére is kísérletet tett.
Ezért aztán a precedensértékű perben példát teremtő ítélet született, hiszen szoftverek másolásáért és terjesztésért még nem szabtak ki ilyen súlyos ítéletet az Egyesült Királyságban.

Nyaralnak SIMS-ék

A LÖKÖTT EMBERKÉK KISZABADULNAK A NÉGY FAL KÖZÜL

Az Electronic Arts idén tavasszal új kiegészítő lemezzel gazdagítja nagysikerű PC-játéksorozatát, a The Sims-t.
A *The Sims On Holiday* (Sims-ék vakációznak) című lemez direkt folytatása lesz a korábbi epizódoknak, melyekben a nem teljesen normális emberek különféle kalandokba keverednek.
A Livin' It Up és a Hot Date alcímű programokban arra volt lehetőség, hogy a család tagjait egyesével kísérhettük el randevúikra. Most viszont az egész családot küldhetjük el nyaralni egy csodás szigetre.
A sziget valóban fantasztikus hely: hófödte hegyorom, a Riviérához hasonló tengerpart és egy erdei kemping egyaránt nagyszerű szórakozási lehetőséget nyújt a pihenni vágyó famíliának. A család tagjaiból strandlabda-válogatottat alakíthatunk, halászni vagy vadászni kísérhetjük el őket, sőt, hódeszkázni is megtaníthatjuk kedvenceinket. A korábbi epizódokból hiányzó társas interakciók és több mint százhúsz új eszköz segítségével szórakoztathatjuk a Sims családot, na és nem utolsó sorban önmagunkat.





A The Sims, ez a nagyon népszerű játékprogram mára valódi sorozattá bővült, melyben a résztvevők szimulált embereket helyezhetnek különleges élethelyzetekbe, irányíthatják az életüket. Az első epizód megjelenése óta, azaz 2000. februárjától tizenhárom nyelvre fordították le a játékot, s eleddig három kiegészítő lemezt dobtak piacra, amelyek összesen tizenegymillió példányban kerültek a világ PC-játékosainak birtokába.



AZ IJESZTGETÉS SZÖRNYEN MÓKÁS IS LEHET

A SZÖRNY RT. ALKALMAZOTTJAI BESURRANTAK A PC-DBE

A Szörny Rt., a Disney jó szokásához híven nem pusztán a mozivásznakat, de a játékprogramok piacán is robbantani készül. MiniGame verzió, PC CD-Rom, illetve egy Windowsra optimalizált junior program is gondoskodik arról, hogy a filmben megkedvelt szörnyek házi kedvencekké avanzsáljanak.
A MiniGame-ben, amelyet nyolc év körüli gyermekeknek ajánlanak a készítők, a szörnyek éppen egy fárasztó munkanapjukat pihenik ki irodájuk nappalijában. A játékosoknak lehetőségük nyílik arra, hogy együtt lógjanak kedvenc szörnyükkel, miközben négy klasszikus árkád-játék megbolondított verzióját játszhatják. A játékokat érdemes összegyűjteni, hiszen így a négy különböző program megvásárlásával egy ötödik, rejtett játékra is rátehetjük a praclinkat.
A választható játékok közt szerepel a pinball, a billiárd, bowling, persze mind egy kissé szellemesebbre hangszerelve, mint a hétköznapi verziókban. A negyedik, "*Monster Tag*", azaz "szörnycimke" elnevezésű játék során a játékosoknak különféle tárgyakat kell összegyűjteniük, így segítve a cég zökkenőmentes működését. Ha mindegyik játékot beszerezzük, egy kódhoz is hozzáférünk, amelynek segítségével egy ötödik, rejtett "Szörnymánia" című játékot is játszhatunk. Ennek során sikolyokat kell összegyűjtenünk, miközben ki kell cseleznünk a minket elkapni igyekvő emberkéket is.



A "*Scare Island*" (Rettegés-sziget) alcímet viselő PC-s CD-Rom játékban Mike és Sully, a film két főmumusának előéletébe nyerhetünk bepillantást. Mára ők lettek a Szörny Rt. legmegbízhatóbb és legelismertebb munkatársai, ám arról igen keveset tudunk, hogy milyen úton-módon is váltak ők azokká. A PC-program ezt a hiányosságot hivatott pótolni. Megtudhatjuk, milyen események is előzték meg a film cselekményét, míg leckét vehetünk ijesztgetésből is a szereplők bőrébe bújva. Megválaszthatjuk, hogy a két főszereplő melyikének alakjában is szeretnénk virtuális testet ölteni, találkozhatunk a film számos főbb karakterével, megváltoztathatjuk az edzésterepet attól függően, hogy városi, sivatagi, vagy sarkvidéki kiképzéshez van-e inkább kedvünk, illetve ajándékba kapunk tizenegy percnyi összeállítást a film legjobban sikerült poénjaiból.



A fent említetteken kívül egy PC-re szabott junior játék is készült a filmhez kapcsolódóan, A "Monstropolis Mission" című játékban fény derül arra, hogy mit is csinálnak a szörnyek napközben, amikor a gyermekek ijesztgetésére nem annyira alkalmas az időpont. Az egészen kicsiknek ajánlott játék során beiratkozhatunk a Szörny Rt. által tartott szakmai továbbképzésre, ahol a legmókásabb "szakemberektől" leshetjük el a hivatás legfontosabb alapjait és fogásait. A cég legifjabb munkatársaként a játékosok célja az, hogy a "legmenőbb ijesztgetővé" váljanak a lehető legrövidebb idő alatt, miközben pályázhatnak a nap, a hét, a hónap, vagy akár az év leghajmeresztőbb munkatársának kitüntető címéért. A program egyébként háromszáz szintből áll, egyenlően elosztva tíz "dolgozószoba" közt. Az előléptetésért mókás és valódi kihívást jelentő feladatokat kell elvégeznünk- csakúgy, mintha egy valóságos, gyakorta szörnyűnek tartott karriert építgetnénk.
A film főbb szereplői, Sulley, Mike, Boo, Roz és Randall persze mind azon vannak, hogy mi minél előbb beletanuljunk a mesterségbe.
A Szörny Rt. egyébként a Pixar animációs cég és a Disney negyedik közös sikerfilmje, amely a Toy Story 1-2 és az Egy bogár élete méltó követőjének bizonyult nem csupán a mozikban, de a számítógépes játékok piacán is.



erjét is tartották.
Az új típusú szerkezethez tartozó programok elsősorban a Pokémon-őrületet igyekeznek meglovagolni majd, ám olyan, majdhogynem elfeledett klasszikusok is új életre kelnek, mint Super Mario az Advance 2 programnak köszönhetően.
Az árakról egyelőre nincsenek pontos információink, arra azonban kíváncsiak vagyunk, hogy az új szerkezet képes lesz-e akkora népszerűségre szert tenni, mint amilyet pár éve a Game Boy élvezett.

A MAGYAR DIGITAL REALITY ÚJRA MARADANDÓT ALKOT?

A várhatóan tavasszal megjelenő új stratégiai játék, a Haegemenia az Imperium Galactica nyomdokain halad. Teljesen három dimenziós környezetben irányíthatjuk a programban fellelhető négy fajt, és a több mint negyven féle űrcirkálót. A három (sőt, a féreglyukakkal együtt négy) dimenzióban zajló stratégia nemcsak agytekervényeinket mozgatja meg, hanem az újszerű, a harmadik generációs videókártyákat használó grafika vizuális szempontból is a csúcsra emeli az új játékot.







BESZÉLGETÉS A SNOWFALL FEJLESZTŐCSAPATTAL

Újabb hónap, újabb hazai játékfejlesztő bagázs a górcső alatt. Most a debreceni Snowfall Entertainment kerül terítékre egy napokban megjelenő játék apropóján. Ők eddig a viszonylagos ismeretlenség homályában sütögették pecsenyéjüket, így ezen írás felfogható az ő kámingáutjuknak is, persze nem a kifejezés mostanság felettébb divatos, gyakran használt értelmében. A Snowfall egy aránylag új név a szakmai palettán, igaz a tömörülés már időtlen idők óta létezik, korábban garázscég voltak. Sok éve már összeütöttek egy roppant húzós stratégiai játékot, a majdnem Settlers-t verő Battery-t, de sajnos a végén ez a játék nem ért el a polcokra, kiadatlan maradt, mint a fejlesztett játékok nem csekély százaléka, amikről természetesen szinte soha nem hallunk. Az aktuális, legújabb anyag egy olcsóbb kategóriás alkotás, úgynevezett budget játék, de azért senki ne gondolja, hogy erre is áll az „olcsó húsnak híg a leve" közismert szólás, ez nem egy Moorhuhn Jagd szerű 2D dirrdurrpiffpuff, hanem erős 3D engine-nel támogatott súter. A Snowfall Entertainment és Brainfactor Entertainment (a Brainfactor adja a kreatív művészeket, a Snowfall pedig a hárdkór programozókat, így tökéletesen működik a szimbiózis) által fejlesztett legújabb stuff a Witchcraft névre hallgat, a német DATA BECKER GmbH rendelésére készült (bizonyára hozzám hasonlóan sokan emlékeznek a cég Commodore 64 programozói könyveire, amiket anno bibliaként tiszteltünk és forgattunk), Németországban a napokban kerül a boltokba. Sajnos jelenlegi tudomásunk szerint magyarországi forgalmazó nincs, és valószínűleg nem is lesz, Németország mellett Franciaországban, Belgiumban és az Egyesült Államokban lesz csak megvásárolható az anyag. A gáma témáját tekintve boszorkányos, így különösen jól lett időzítve, hiszen a játékboltok roskadásig tele vannak szigorúan licenszelt Harry Potter termékekkel, csemetéink pedig sorban állnak elénk varázsló vagy boszorka pályaválasztási tervekkel. De a többit már meséljék el a „mikrofonvégre" kapott Snowfall-os programozó arcok, Kulcsár Tamás és Major Imre.

- Mondjatok pár szót a Snowfall hátteréről, mikor állt össze a csapat még anno garázscégként, van-e demoscene hátteretek, és mikor kezdtétek el igazán komolyan űzni a játékfejlesztést, mint Snowfall Entertainment?

- A társaság egyetemi cimborákból állt össze, valamikor '93 környékén, de akkoriban még operációs rendszer írása volt a cél. :) A játékfejlesztés '96 környékén jött a képbe, akkor még DOS alatt természetesen. Egy „The Battery" című stratégiai játék fejlesztésébe fogtunk, persze teljesen amatőr körülmények között. A demoscene valahogy kimaradt az életünkből, bár voltunk néhány partin, meg gyűjtöttünk demókat, de mi egyfolytában játékíráson törtük a fejünket, nem nagyon maradt idő scene-tevékenységre. Komolyra csak az utóbbi 1-2 évben fordult a dolog, szóval nem túl régóta csináljuk hivatásszerűen, de ha az ember elhatározza, hogy ebből akar megélni, akkor muszáj komolyan csinálnia.

- Mettől meddig készült az első játékotok, a Battery, mit tudott, és miért nem lett belőle kiadott produktum?

- Kb. '96-'99 között dolgoztunk rajta, persze az ilyen pénz nélküli, lelkesedés alapú projektekhez hasonlóan néha hetekig semmit, néha meg napi 16 órát. A cél magától értetődő módon az volt, hogy lenyomjuk az összes akkori real-time stratégiát. Azt hiszem túlzás nélkül állíthatom, hogy több területen ez sikerült is. Volt benne Gouraud-os textúrázott domborzat (90 fokonként forgatható nézőponttal), real-time fények, teljesen profin megoldott láthatóság, meg még rengeteg dolog (akit érdekel, egy demoverziót lehúzhat az alábbi címről: http://dragon.klte.hu/~battery). Kezdetben DOS alatt futott, de később, amikor az eladás fázisába lépett a projekt, átportoltuk DirectX-re is. Hogy miért nem lett belőle kiadott termék, az jó kérdés, beszélgettünk már erről sokat. Azt hiszem a jó menedzsment hiánya buktatta meg a stuffot. Több kiadóval is sikerült felvenni a kapcsolatot, megnézték, meghívtak magukhoz, de valahogy soha sem került sor a szerződés megkötésére. Mivel a csapatban több stratégia-hívő is van, reméljük sor kerül még valamikor hasonló fejlesztésre (talán épp a régi álmunkra, a „The Battery" 3D környezetbe való helyezésére).



- A Witchcraft fejlesztése mikor és hogyan kezdődött, mennyi időt vett igénybe, mi adta az inspirációt? Egyébként nem féltek, hogy az első kiadott anyag kapcsán budget cégnek skatulyáznak be benneteket a kiadók?

- A Witchcraft fejlesztés kb. 4 hónapot vett igénybe. A játék teljes egészében a DATA BECKER ötletei alapján, tulajdonképpen megrendelésre készült. A dolog üzleti oldalát a Brainfactor Entertainment intézte, csakúgy, mint a grafika és zene elkészítését, illetve a szervezést. A Snowfall vállalta a kód teljes kivitelezését. Kicsit vitatkoznék ezzel a budget kategóriával, mert tény, hogy a kezdeti tervek budget kategóriás produktumról szóltak, de azt hiszem ezt jelentősen túlnőtte a projekt menet közben. A DATA BECKER-es srácok is bevallották, hogy gyengébb alkotásra számítottak, és pl. a játék reklámozásával kapcsolatban is egy komolyabb kampány mellett döntöttek (pl. a trailer német mozikban filmek előtt is látható). Természetesen mi is komoly projektekre hajtunk, nem is feltétlenül PC platformon.

- Miről szól a játék dióhéjban, mennyi pályán hányfajta ellennel tűzhetünk össze, hogy működik a játékmenet, és úgy általánosságban mit illik tudni a játékról?

- Ez lényegében egy fantasy környezetben játszódó shooter.

A játékos egy seprűn repdeső boszorkányt irányít, aki fix útvonalon mozog, nem túl nagy mozgási szabadsággal. A játékmenet elég pergő, özönlenek a gonosz monszterek a szegény játékos nyakába. A főhősnő egy kicsit Lara Croft beütésű hölgy, szóval nem egy vasorrú bábával kell azonosulni. :) 17 pályán keresztül vezet az út, ezek között van a demóból ismert barlang, de van trópusi mocsár, havas hegyek, sőt egy kastély is. 15 különféle ellenfél van (denevérektől kezdve, óriásokon keresztül mindenféle fantasy monszter). Ezenkívül bizonyos pályák végén vannak boss-ok is (5 féle). A játékos eszköztárát 11 varázslat alkotja, amik között támadó és védekező mágiák is előfordulnak. A játék története pedig „hangos" képregény formában jelenik meg az egyes pályák között.

- A játék teljesen saját fejlesztésű, flexibilis 3D engine-t használ. A technikai részletekbe is belemenően mit nyújt a moci és milyen CPU+3D gyorsítón milyen poly/sec teljesítményre képes?

- Nyilván kulcsfontosságú manapság a 3D engine, azonban csillagászati összegekbe kerül egy „menő" rendszer licenszelése, így nem maradt más lehetőség, mint egy saját fejlesztése. Elsődleges szempont volt mindvégig, hogy az engine kódja jól elkülönüljön a játék kódjától. Az engine folyamatosan fejlődik mindentől függetlenül. A Witchcraft-ot hajtó verzió azóta már tulajdonképpen elavultnak számít, sok újdonság került bele, ami ebben a játékban nincs kihasználva. A most debütáló verzió DirectX8-at használ a 3D megjelenítésre, a hangok/zene lejátszására és a joystickkezelésre, akkor érzi jól magát, ha valami geometriai számításokat is támogató videokártya van „alatta". Készültek hozzá 3D Studio Max 4 export pluginek is természetesen. A legtöbb lövés/robbanás effektért pedig a particle systemünk a felelős. Persze az egész engine script vezérelt, sok minden programozói közreműködés nélkül is megoldható. Az újabban bekerült képességek közül a fontosabbak: a vertex shader támogatás és az épp jelen pillanatban is készülő csontanimáció. Távlati terveink között szerepel egy komoly GUI rendszer, illetve landscape támogatás is.

- Támogatja-e a játék a mostanság oly népszerű multiplayer módokat, és ha igen, mi módon?

- A játék a jellegéből adódóan nem a szokásos shooter multiplayer módokat támogatja, de van két hálózatos játékforma is. Mindkettő csak két játékos által játszható. Az egyik módban a játékosok vállvetve, egymást segítve jutnak végig a pályákon, a másik módban pedig rivalizálva, egymás elől lelövöldözve az ellenfeleket és a tárgyakat. Túl sok adatmozgás nincsen, szóval jó modemes kapcsolattal is élvezhető a játék.

- A játék grafikája, főleg a Max Payne-t idéző átvezető képregények nagyon jól néznek ki, igazán nagy nevű illusztrátorok készítették ezeket. Kik ők, és kik a felelősek a többi művészeti vonalért, úgymint zenéért, hangokért, pályatervezésért, egyebekért?









- A képregény Szendrei Tibor munkája, az ő műveit leginkább könyvborítókról lehet ismerni. A játékbeli grafikák egy részét is ő készítette, de nagyrészt Kémeri Csaba (a demoscene-en Unreal néven is ismert) munkáját dicsérik. A pályákat Szöllősi Tamás készítette, az ellenfeleket pedig Mayer Péter. A zenéket Török Zoltán komponálta. A 3D grafikusoknak sem volt könnyű dolguk, mert a grafikával egy időben fejlődött a 3D engine, és volt is belőle kavarodás bőven az elején, jó sok huzavona, aztán elment a sok idő, és végül a pályákat rekordidő alatt kellett összehozni. Mindezek ellenére azt hiszem, hogy aki megnézi a végeredményt, annak ez nem nagyon jut eszébe. Ne maradjanak ki a programozók sem, kettőnkön kívül még Benke Zsolt (a játékspecifikus kód felelőse) és Kovács Tibor (a hang engine kódere) illetve Kőhegyi Csaba (user interface, tool-ok) vett részt a munkában. A Brainfactor oldaláról az összes szervezési és üzleti munkát, design dokumentáció írást, valamint sok script megírását Szabó Miklós végezte.

- Hogy néztek vissza a Witchcraft fejlesztésére? Elégedettek vagytok a végeredménnyel?

- Hűha, jó kis kérdés. :) Nyilván nem szívesen mondanánk azt, hogy nem jó a játék, vagy nem vagyunk vele elégedettek, de talán az is természetes, hogy aki belülről lát egy projektet, az tudja mi mindent lehetne még belerakni, mit lehetne megcsinálni jobban. Ez a 4-5 hónap fejlesztési idő elég kevés, rengeteg dolog kimaradt, vagy nem úgy lett megvalósítva, ahogy szerettük volna. Szóval a fejlesztési időszakot legjobban talán a „rohanás" szó jellemzi. Természetesen mivel most leginkább kódírásból élünk, próbálunk mindent újrafelhasználhatóan, rugalmasan megvalósítani. A játéknak egy igen nagy hányada most a 3D engine része, szóval a kliens kód elég „vékony". Volt egy-két komolyabb nehézség is, pl. amikor beszólt a kiadó, hogy bizony már TNT2-n is jól kell futnia a cuccnak, az elkészült pályákkal és modellekkel pedig képtelenség volt ezt elérni. Ezért felkerültek a CD-re a pályák lebutított verziói is, most induláskor kiválasztható, hogy milyen részletességben fusson a játék. Összességében sajnálunk 1-2 dolgot, amihez tényleg kevés plusz idő kellett volna, és amik sokat dobtak volna a játékon (pl. most nem hullámzik a víz, meg végül kimaradt a hó és az eső is, mert nem volt idő tökéletesíteni ezeket), de majd legközelebb. :)

- Titeket, mint játékosokat milyen anyagok kötnek le, mik a kedvenceitek?

- Hát ahányan vagyunk annyi féle. Mint már említettük, többen kedveljük a stratégiákat (főleg régebbről, a Transport Tycoon-t és a Warcraft-ot), de ezen kívül elég eklektikus. Hálózatban leginkább Unreal Tournament megy, régebben meg a Quake volt a sztár (a Q2 és a Q3 valamiért nem jött be). De az RPG-ket se kerüljük el. Az új Unreal Tournament-et (mintha Championship lenne a címe) már nagyon várjuk, a jó kis járművekkel, csapatjátékokkal. :)

- Tudom az NDA-k (titoktartási szerződés) miatt cipzár van a szátokon, de azért elárulhattok pár dolgot a jelenleg folyó és jövőbeni fejlesztésekről, legalább annyit, hogy a budget játékok mellett van-e valami nagy projekt is?

- Hát erről sajnos tényleg nem nagyon mondhatunk semmit, pár kisebb projekt van a képben (mindegyik a Brainfactor-ral közös fejlesztés), és igen, van kilátás esetleg valami komolyabbra is, de ez (akármekkora közhely is) legyen meglepetés.

- Kösz az interjút, és további sok sikert!

Aki többet szeretne tudni a Witchcraft-ról, esetleg le is szeretné rángigálni a játék demóját, megteheti, ha elbrozol a www.game-witchcraft.de címre. A kíváncsi arcok a Snowfall Entertainment-ről pedig a www.snowfall.hu webcímen lelhetnek további infókra.

Credo

ARX FATALIS

Alig akad kultúra kis sárgolyónk kontinensein, akik ne imádnák, vagy imádták volna egykor az életadó meleget sugárzó Napistent. Nem csoda, hogy a földihez roppant mód hasonló társadalmi berendezkedéssel (a szomszédos népek rendszeres leemészárolgatása) bíró Arx világán élő civilizációkat is rémülettel töltötte el égi tűzgolyójuk kihunyása. Fejvesztett igyekezettel hagyták félbe mindennapos tevékenységüket, hogy a biztos fagyhalált jelentő felszínről a föld mélyében húzódó törp bányarendszereket lakhatóvá tegyék. Emberek, goblinok, trollok a nyálasabb típusú hollywoodi hőseposzokat megszégyenítő összefogással dolgoztak a közös ügyért. A fáradtságot nem ismerő erőfeszítés végül csak meghozta hőn áhított gyümölcsét: a világ többé-kevésbé intelligens népei a hideg sötétből végre a meleg sötétbe költözhettek.

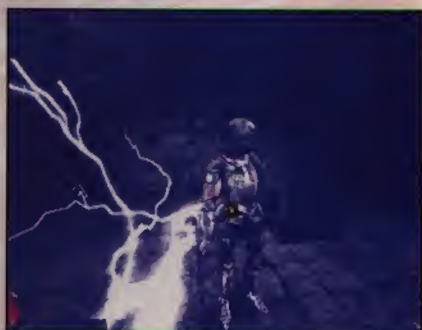
Bár a lakáscsere kétségkívül megoldotta a fűtési gondokat, azonban a szomszédság tekintetében nem hozott érdemi változást. A trollok és a goblinok a föld alatt sem hazudtolták meg békeszerető természetüket, az idő múlásával ugyanis hiszékeny szövetségeseik torkának estek. Az élet tehát újfent visszatért a megszokott kerékvágásba: biztonságot ismét csak a kellően megerősített városfalak jelentenek, az óvatlan utazó pedig könnyen azon kaphatja magát, hogy egy jól megtermett troll vacsorájára hivatalos, mint fő fogás!

E derűs, barátságos világot kell majd megmentenünk hősünkkel, aki kezdetben még korántsem áll a helyzet magaslatán. A jelek szerint alapos a gyanú, hogy előző nap jócskán emelgethette a törpepálinkás butéliát: ruhátlan, még a nevére sem emlékszik, ráadásul előrelátó személyek gondosan rács mögé zárták. Kiszabadulva a goblinok tömlöcéből némi kalamajka után egy tisztességesen leépített emberi erődre bukkanunk, ahol az egykori személyzetből már csak a kapitány csökkenti aktívan a levegő oxigénszintjét. Igaz, ő sem sokáig, de arra még van ideje, hogy kinevezzen szárnyaló karrierünk első rendes állásába: titkos küldöncként értesítenünk kell az emberek királyát, egy új, csatában szinte legyőzhetetlen faj inváziójáról. A magukat csak Yslid's-nek nevező lények megjelenése nem kimondottan mozdítaná elő a világbékét, a színfalak mögött sötét konspiráció sejlik föl. Fekete mágiáról suttognak tárnaszerte, no meg a hadi események valódi kirobbantóiról, egy titokzatos, nagy hatalmú szektáról (pedig egy nemzetközi sírásó és fegyverkovács kartell sokkal logikusabbnak tűnik). Természetesen az egyetlen aktív állományban lévő hősként ránk hárul a feladat, hogy a gonosz ármányát leleplezve ismét elhozzuk a világbékét a föld színe alá, na és nem utolsósorban valamiképp rájöjjünk elfeledett személyazonosságunkra.

Quake Középföldén

Ésszerűnek látszik, hogy egy frissiben megalakult fejlesztőcsapat olyan játékkal igyekszik debütálni, amely egyediségével rögtön a közönség szívébe lopja magát. A jelek szerint az Arkane Studios sem erősíti kivételként a szabályt, a tavaly összeállt francia illetőségű csapat első, jelenleg még erősen készítés alatt álló darabja, az Arx Fatalis finoman fogalmazva is kissé formabontónak nevezhető. A leendő játék ugyanis egyesíteni fogja az RPG jellemzőit a first person shooterrel, majd az egész kotyvalékot nyakon önti egy csepp kalandjáték vonulattal (szerencsére a platform és a cart racing nem jutott a fejlesztők eszébe).

A kissé bizarrnak hangzó recept szerencsére - legalábbis a preview változat alapján - egy érdekes, nagyon is izgalmas RPG-t takar, amely újraértelmezi műfaja kereteit. A szokatlan belső nézet a készítők legjobb ötleteinek egyike, az irányítás elsajátítása után olyan intenzív beleélést tesz lehetővé, amelyre eddig csak a műfaj legjobbjai voltak képesek. Ennek köszönhetően a csaták leírhatatlan





Interjú Arx „Isteneivel"

Kérdés: Az Arx lélegzetelállító jellegzetessége sötét, nyomasztó hangulata, amely csak úgy süt a képekből, nyilvánvalóan a GeForce 3-ra építettek. Milyen egyéb technikai feltételekkel és grafikus motorral sikerült e gyönyörű összhatást megvalósítani?
Cyril Meynier (vezető programozó): A tökéletes hangulat a játék egyik legjelentősebb alappillére, ezt a leginkább valószerűnek tűnő grafikai elemekkel szeretnénk megteremteni. A legújabb technológia több és szebb poligon használatát teszi lehetővé, az effektek jóval fejlettebbek, a jég, a villám, a tűz renderelése sokkal realisztikusabb hatást eredményez. Ami a grafikus motort illeti, bár a belső nézet miatt az asszociáció egyértelmű, azt szeretnénk, ha az Arx-szal játszva nem a Quake 3 jutna a játékosok eszébe, hanem egészen újszerű élményekben lenne részük. A motor ezért saját fejlesztés, reményeink szerint tökéletesen passzol majd a játék hangulatához.
Kérdés: Milyen tipikus RPG elemeket vonultat fel a játék?
Raphael Colantonio: Először is tisztázzuk, mit ért tipikus RPG elemek alatt. Ha a karakter- és harcrendszer klasszikus, alapvetően statisztikai megközelítésére gondol, mint pl. képességek, sebzés, AC, THACO, módosítók, megpróbáltuk ezeket lehetőség szerint beilleszteni a képbe, bár véleményem szerint ezek inkább elriasztják, mintsem vonzzák az RPG iránt érdeklődőket. Szerintem ugyanis az RPG varázsa inkább abban lelhető, hogy valósághű volta miatt bele tudjuk élni magunkat egy másik személy életébe. Ehhez pedig nem bonyolult karakterrendszerre, sokkal inkább valószerű élményekre van szükségünk. Mi ezt a grafikai megoldások mellett a karakterek realisztikus kidolgozásával hozzuk létre. A szereplők nem egyszerűen jók vagy gonoszok, hanem saját személyiségük van, a különböző szituációkban szabályok tömegét figyelembe véve viselkednek. Na, és a varázslatokról akkor még nem is szóltunk semmit.
Kérdés: Ha már itt tartunk a sajtó szerint Önök teljesen egyedi mágiarendszert alkottak. Mondana erről néhány szót olvasóinknak?
RC: Ha létezne mágia, akkor azt mondanám, hogy ezt is a valósághoz legközelebb állóra tervezzük. Így viszont csak azzal tudom jellemezni, hogy újításainkkal azt az érzést szeretnénk kelteni a játékosban, hogy tényleg ő sütötte ropogósra ellenfelét a tűzgolyóval. A viccet félretéve, mágiánk egy egérmozgás-felismerő programon alapul, amely érzékeli a játékos által a képernyőre rajzolt mintát, és a hozzá rendelt hatást eredményezi. A bűvigék ugyanis Arxon fellelhető mágikus rúnák kombinációjából állnak, a bűbáj aktiválásához ezeket le kell rajzolni az egér segítségével. A játékos így a szokványos klikkelgetés helyett tevékenyen alkotja meg varázslatát, amelyhez a rúnák ismeretén túl természetesen elkél némi kézügyesség is. A változatosság miatt sincs ok az aggodalomra, a kombinációk száma meghaladja az ötvenet, persze ezek közül jó néhány csak a mágusok számára lesz elérhető.
Kérdés: Milyen terveik vannak még a játékkal?
RC: Hátravan még a többjátékos mód kidolgozása, amihez feltétlenül ragaszkodom. Továbbá tervezzük az Xbox-os átirat kidolgozását, persze erre azért a Microsoftnak is rá kell még bólintania. Reméljük a legjobbakat.



élményben részesítenek, az ember már-már elkapja a fejét az ütések elől, miközben egy goblinnal csetepatézik!

A perspektíva reformja mellett azért nagy szerepet kap a szerepjáték egyéb elemeinek igényes kidolgozása is. A műfajra oly jellemző interaktivitás kellően hangsúlyozott, karakterünk kialakítását mi végezzük, az NPC-k viselkedése a szokásos jó-gonosz típusnál sokkal árnyaltabbnak ígérkezik.

A történetvezetés a szerkesztőségünkhöz eljuttatott preview verziót tekintve egyelőre még egy kicsit lineárisnak tűnik, ezen akad még némi csiszolnivaló. Nagyon hangulatos viszont, hogy az események bevezetése a Half-Life-ból megismert interaktív módon zajlik. Ráadásul a kalandok e kezdeti fázisban nem tűnnek túl könnyűnek (határozottan nehéz agyonverni még a patkányokat is) és még némi kalandjátékra jellemző mozaikot is fel lehet fedezni bennük, bár e feladványok még az átlagos fejlettségű hím csimpánznak sem jelentenének túl nagy kihívást.

A mágiarendszer megalkotása viszont tényleg nagy dobás volt a készítők részéről. A valósághűség koncepcióját tartva szemünk előtt a varázslatok elsütögetése sem a mezei RPG gyorsbillentyűs módszeren alapszik, hanem a játékosnak saját kezűleg (illetve egerűleg) kell létrehoznia a bűbájt. Az alap a mágikus rúna, amit a kalandjaink folyamán rutinszerűvé váló hullarablásaink során szerezhetünk be. E mintákat megtanulva, majd megfelelő sorrendben a képernyőre lerajzolva bűvölhetünk. Ha sikerült reprodukálni, a mágia létrejön, ha nem, újra próbálhatjuk. Mondani sem kell, hogy a csatákban a rohamozó ellennel szemben hányszor lehet újra próbálkozni...

A hangulat megteremtéséhez megkövetelt grafikai színvonalat a készítők szerint sikerült megvalósítani, én még azért kétkedem. Mindenesetre tény, hogy küzdöttek, a nyilvánvaló kisértés ellenére a Quake motor szimpla lenyúlása helyett írtak egy teljesen újat, ami persze kizárólag a GeForce 3 közreműködésével bír optimálisan dolgozni. Ennek ellenére szerintem egy kicsit szögletes a grafika, de remélhetőleg májusig még ez is kiforrja magát.

Lestat

kiadó: *Fishtank*

fejlesztő: *Arkane Studios*

megjelenés: *2002.május*








INCOMING FORCES

Ki ne emlékezne az Incomingra? Például az, aki nem látta — én sem láttam. Annyi azonban bizonyos, hogy nevezett játék elsők között tett erődemonstrációt az akkor még újszerűnek számító 3D gyorsítás lehetőségeire támaszkodván. Röviddel az alap megjelenését követően érkezett az Incoming továbbfejlesztett változata, mely már a kor piacán fellelhető 3D gyorsítók minden létező képességét s szolgáltatását képes volt kamatoztatni — aztán sokáig nem hallhattunk sem az Incoming univerzumról, sem a játék során megfékeztetni hivatott ufonatutákról. Mostanáig. A Rage Software fantáziát lát a az egyik első igazi 3D mítosz felkarolásában, így a célzatos Incoming Forces címen publikálják annak folytatását, várhatóan még ez év második felében. A kifejezetten látványos, saját motorral készült introanimáció még meglehetősen nagy dolgokat sejtet — aztán sötét égből érkezik a még sötétebb felismerés. Az ezen idő szerint hozzáférhető, mintegy négy játszható pályát tartalmazó verzió ugyanis meglepően nagy hasonlatosságot mutat a Battle Zone-al. Különböző járművekben különböző járműveket üldözünk, miközben különböző fegyverekkel különböző szögből durrogtatunk rájuk — megelőzendő különböző létesítményeink összeomlását. S noha a kultikus Battle Zone legelső, hangsúlyozom: legelső epizódja máig is igazi klasszikus, annak megújításai nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket. Akció-stratégia egy kalapban, igen szép — ám az egész mit sem ér, ha a játék átláthatósága, s így játszhatósága, összetettebb szituációkban a nullához tart. Az Incoming Forces tesztverziójának láttán pedig egyértelműen fennáll a gyanú, hogy valamiféi Battle Zone klónnal örvendeztet majd meg bennünket a Rage Software. A mű egyébiránt sem grafikus, sem egyéb prezentációs szempontok szerint nem igérkezik túlzottan nagy durranásnak. Magasabb felbontásban még a motor is prüszköl, köhög — ám ne feledjük: tesztverzióról beszélünk, melynek munkálatai ezekben a percekben is gőzerővel haladnak. Így, hogy mi is kerekedik ki az Incoming folytatásából, természetesen még korai lenne megsaccolni — sajnos azonban, az előjelek nem túlzottan kedvezőek.







kiadó: *Rage*
fejlesztő: *Rage*
megjelenés: *2002. június*

THE THING

A félelem és a rettegés 2002 második felében költözik be a képernyőkre a Universal Interactive jóvoltából. A kaliforniai cég, a londoni székhelyű Computer Artworks-szel együttműködve ugyanis ekkorra készül el John Carpenter horrorfilmjének (*The Thing*) számítógépes átdolgozásával. A Kurt Russel főszereplésével 1982-ben bemutatott alkotást az *Entertainment Weekly* minden idők 12. legfélelmetesebb horrorfilmjének választotta meg, olyan művek mellé, mint az *Alien* vagy az *Ördögűző*. A hihetetlenül kidolgozott 3-D-s játékot minden jelentősebb platformra, tehát PC-re, PSX2-re GameCube-ra, Gameboy Advance-re és Microsoft Xbox-ra gyártják majd. Az idegeket borzoló alkotás kifejlesztésében részt vesz a Konami is, amely olyan nagysikerű játékok alkotója, mint például a *Metal Gear Solid* vagy a horror műfaját kedvelők számára ismerősen csengő *Silent Hill*.

A kaland során a játékosok egy katonai osztag parancsnokának bőrébe bújva kell hogy felderítsék, mi történhetett azon az antarktiszi kutatóbázison, amellyel három hónapja szakadt meg a kapcsolat. Bár a felső vezetés csupán a rádiókapcsolat hibáját feltételezte, a helyszínre érkező kommandósok iszonyatos pusztítás nyomaira bukkantak. Rövid idő alatt világossá vált számukra, hogy a támaszponton senki nem maradt életben. A bázisra behatoló katonák hamarosan olyan borzalmakkal szembesültek, amelyekre még legvadabb álmaikban sem gondoltak. Egy földönkívüli életformára bukkantak, ami felveszi azon élőlények alakját, amelyeket meggyilkol.

Nem bízhatsz senkiben! A bajtársad, akivel idefelé a helikopteren még együtt viccelődtetek a szolgálatvezető őrmester feleségéről, már lehet, hogy egy mindenre elszánt, vérszomjas gyilkos, aki nem ismer kíméletet. Ezt a paranoid alaphangulatot fokozzák a játék hihetetlen hangeffektjei és zenéje, valamint egy speciális, úgynevezett „fear-interface", amelynek segítségével a játékban megjelenő további szereplőkkel lehet együttműködni. A kooperáció mértéke azonban csak a játékoson múlik, hiszen ezek a karakterek ugyanúgy gyanakszanak, ugyanúgy félnek az emberi bőrbe bújt szörnyektől, mint a gép előtt ülő, jeges verejtékben didergő felhasználó. Ha nem elég meggyőző az illető társaival szemben, azok elfordulnak tőle, sőt akár az életére is törhetnek.





Jim Wilson, a Universal Interactive elnöke szerint ez egy olyan újdonság, amelyet még sehol máshol nem alkalmaztak kalandjátékok terén. A játékosok több módon is eljuthatnak a végcélhoz, a többféle végigjátszást pedig akár kombinálni is lehet. Wilson szerint a játék tulajdonképpen Carpenter kultfilmjének folytatása, mivel a történet valójában ott kezdődik, ahol a mozikban véget ért. „Ez az, amire a film rajongói immár húsz éve várnak" — jelentette ki a UI elnöke.

A UI programozógárdája egészen hihetetlent alkotott. A demot - amelynek az elején felirat figyelmeztet, hogy amit látunk maga a játék, nem pedig ügyes grafikusok által összeállított videofilm — végignézve olyan érzés keríti hatalmába az embert, mintha valóban a legújabb hollywoodi idegborzoló horrorthrillert nézné, azzal a különbséggel, hogy itt saját magunk irányíthatjuk az események folyását — persze csak amíg a dolgok ki nem csúsznak a kezeink közül. A legmodernebb 3-D eszközöket is felhasználó játék fájdalmasan szép és reális képsorait a tökéletességig kidolgozott surround hanghatások teszik még ijesztőbbé.

A horrorjátékok rajongói tehát reménykedhetnek, mert ha a *The Thing* beváltja a hozzátűzött reményeket, akkor egy olyan klasszikus kerülhet majd ősszel a boltok polcaira, mint annak idején az *Alone In The Dark* volt.

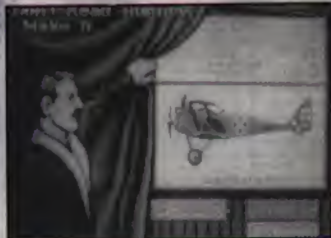
Dawe

kiadó: *Sierra*

fejlesztő: *Computer Artworks*

megjelenés: *2002. tavasz*

1992. februárjában sem volt puskapor-mentes a levegő, legalábbis az amiga köreit számítva; még karácsonyi kontrapluszként repült be a köztudatba egyszerre két, az első világháborút háttérként szerepeltető „pilóta-szimulátor" is. Erre a korra még jellemző volt a lovagiasság, nem hagyták cserben a sebesülteket, még akkor sem, ha az az ellenség kötelékéhez tartozik. A MicroProse műremeke **Knights of the Sky** névre hallgatott, s komolyabb kutakodás után kiderült róla, mily precizitással oldották meg fejlesztőik a felmerülő légörvényeket'



mind grafika, mind pedig kódolás szintjén. A világháborús gépekkel már csak a földbe csapódás elkerülésének komoly feladata is meglehetősen nagy kihívás elé állította a lelkes játékost, ezzel kiérdemelve a profi szimuláció megtisztelő címet. Repülhettünk ellenfelek nélkül is akár. A másik tesztalany a méltán hírhedt Manfred von Richtofenről kapta nevét; **Red Baron-nak**, „Vörös Bárónak" hívják ugyanis a drágát. Kiemelkedő pontjának számít a légiharcok lebonyolítása,



nem kevésbé precíz, ám valamivel könnyebb irányíthatósága, s a légtér örökös zsivaja, mondhatni állandó harckészültségbe parancsoló hangulata. A Dinamix üdvöskéje joggal vonult be későbbiekben a világháborús repszimek' etalonjainak táborába. Összességében elmondhatjuk mindkettőjükről a „műfaj ászai" ténymegállapítást. Kihagyhatatlan játékok ezek, mely sorokat Sz.JVC neve is igazolja.

Ebben a hónapban került tesztelésre az -azt hiszem, mindannyiunk szívéből szólok- örökös platformkirály, az **Another World** első, Amigás verziója is. A csodálatos vektorgrafikai effektek csak úgy füstölögnek a képernyőn, a kor elvárásait jócskán meghaladó külcsín és belbecs diadalmenetének kezdete a program. Feladatunk nem más, mint hogy tipikusan farmeres-pólós tudósunkat visszamenekítsük a való világba. A játék alkotói a későbbiekben gyarapították saját maguk teremtette stílust, nem is akárhogyan! Ugye, emlékeztek még a Heart of Darkness című nagyszerű platformra? Mielőtt még azonban visszatérnénk való világunkba, látogassuk meg a **Space Ace** enyhén szürreálisnak mondható vízióját; töltsünk pár órácskát a Dragon Lair-stíl lelkes követőjével, hiszen nem hagyhatjuk sorsára szerencsétlen Kimberly-t! Pláne akkor, ha jeles személyünket éppenséggel Dexternek hívják! Aki mégis csak közelebb szeretne kerülni a valósághoz, de még nem



eléggé, belemélyedhet a kelta mítoszok rejtélyekkel teli korába, ezzel egyidőben megcsillogtathatja stratégiai érzékét is. Elvégre a Celtic Legends-szel játszik! Orkokkal, sárkányokkal, varázslókkal és egyéb különös fajzatokkal manipulálni márpedig akkoriban is jó mókának számított! És a lemmingek. Kis hörcsögszerű állatkát, állandónak mondható, vehemens, öngyilkossági hajlammal. Gonosz emberkék azonban olyan programba gyömöszkölték őket, ahol szándékuk kivitelezésének megakadályozása a fő cél, így jelentősen csökkentve esélyüket a nirvánára. És a szamurájok. Az elsőt közülük alaposan kezelésbe veheti az érdeklődő a



Last Ninja alkotóinak újabb/ szebb/ jobb/ fékezett habzású fantáziájában, meglepő módon First Samurai fedőnév alatt.

És persze az örök klasszikust sem hagyhatjuk figyelmen kívül: a nagy öregre íródott Dylan Dog méltán emelkedett ki sorstársai közül. Főhőse azelőtt kopott képregények lapjain kergette a gonoszt, csakhogy, amint átlépett a számítástechnika első lépcsőfokára, álmaiban támadták meg. Újfent különös légkör uralkodik hát eme kódhalmaz fölött, node ezen nincs is mit csodálkozni, ez a divat immár lassan egy évtizede.

Aki pedig **Goblilins** segítségre vár, nos, az feltétlen megtalálja számításait. Feladatként három törpe terelgetését kapjuk, sok-sok fejtörő megoldása vár ránk. Figyelem! Elvetemült elmebajnokok csak a legvégső esetben nézzenek bele a leírásba, tipikusan lump elemeknek pályakódokkal kedveskedik az anonim eminenciás.

Címlapon, immár szokásosan, Temesvári Ferenc újabb (rém)látomása, ilyen izé... sárkányszerű démonokkal és repkedő talajdarabkákkal.



Temi egyéb-iránt forradalmi hatást gyakorolt az értékelőkre is, „Borzalom!" jeligére például bőven akad jelentkező mind a mai napig.

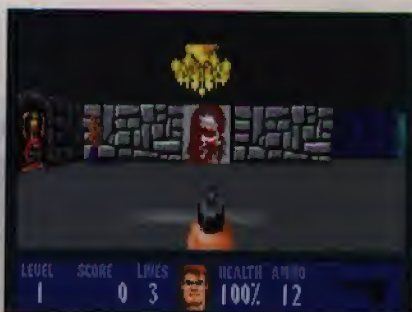
*draaaaa-coo! *sniff**

Hol volt, hol nem... Így kezdődik minden, magára valamit is adó mese. Mert bár mindannyian tudjuk, mi történt az elmúlt évszázadban, még csak nem is sejthetjük, mi történhetett volna? Általában nagy ívben kerülöm az efféle gondolatokat, mondhatni: csak néhanapján, elborultabb pillanataimban leszek a képzelet rabja. De most ez egy kisebb mese, így neki mindent szabad. Még ötlet után kutattam agyam parányi sejtjeiben, mikor már elő akart törni, valahonnan a tudatom legmélyéről. Ez a cikk most magától íródik. Tessék fenntartásokkal kezelni. Achtung...

[WOLF...]

„...Achtung! Wir haben keine territorial Forderungen! Wir wollen die Welt! A plakátokon hajdan virító propaganda-felirat már megkopott, mégis kutyaugatásként hasította át a csendet, holott fennhangon már rég nem mondta ki senki. A háborúnak immáron vége, s noha a német sereg nyert csatákat, mára már csak az emlékek maradtak belőle. Úgy bomlott fel a Deutsche Vereinigte Kaiserreich, miként az eleve elrendeltetett, s a hőn vágyott jenki kultúra végre-valahára betörhetett kis hazánk kies gyepűire.

1992. október. Az ég felhős, mint mindig. Permettel szitálja az eső a szürke betontemetőt. Valahol, a város mélyén pár srác halványan villódzó képernyőt bámul. Játszanak, nem is akármivel, egyszerre. Mindenkinek megvan a feladata. Egyikük nyitja az ajtókat, másikuk lő, míg a harmadik mozgatja az alsó csíkon látható bulldog-képű karaktert. A program külföldről került be, azonban még alaposan kicenzúrázták a veszélyesnek ítélt részleteket.



[...STONE...]

A labirintus falai már-már érezhetően nyirkosak. Mindenütt Churchill-képek, brit lobogók törik meg az egyhangúság tégláit. Pixelvázák sokasága hever szerteszét a földön, kincses ládák, aranyozott keresztek, szobákban, néhol a folyosókon elszórva. Léptek zaja. Érted jönnek. Jönnek, aztán visszavisznek. Nem hagyod, nem hagyhatod, hogy megtegyék; NEM! Lövések dördülnek, angol kutyafejűek hanyatlanak a porba. Valahol fáj. Valami fáj. Kutatsz, rohansz, eszeveszetten keresel segítséget. Ládika. Vörös kereszttel a tetején. Sebtében összetákolt kötést rögtönzöl az alkarodra. Tovább, csak ne maradj sokáig egy helyen, mert ha mégis maradsz, elvesztél. Futsz az életedért. Futsz, kifelé erről a rémséges helyről, csak ezt az idegtépő labirintust hagyd magad mögött egyszer, csak ezt...! Éhes vagy, hirtelen tör rád, a semmiből. Nincs időd ezzel foglalkozni, nincs időd, mert elkapnak, és most már biztosan tudod, nem visznek vissza oda, ahonnan jöttél. Egészségesebb az ilyeneket -mint Te vagy, igen- helyben halálra ítélni. Már nincs messze a kijárat, már nincs messze a szabadulás pillanata, érzed a bőrödön, érzed legbelül, nincs messze. Valami dübörög. Valami, a vasajtó mögött. Felkészülsz a végső megmérettetésre. Miképp a pirkadat, eljő ez is.





[...3D]

A gépet kikapcsolták, majd elégedetten láttak hozzá a zsúr maradék tortájának. Sokáig beszélgettek még a játékról, hiszen ilyet eladdig nem láthattak. Forradalmi volt, és jó, nagyon jó, ahogy az angol kazamatákban bújócskázhattak a sok szövetséges katona ellen. A játék hegynyi főellensége, bár meglepetésszerűen érte a társaságot, nem okozott túlságosan nagy gondot.

2002. január. A zsurnaliszta neuronjait emlékek töltötték be, aztán, mintegy varázsütésre elkezdte írni éppen aktuális cikkét. Hirtelen ötletétől vezérelve arra az elhatározásra jutott, hogy egy csapásra átírja a történelem régvolt szakaszát. Mi lett volna, ha a háború a szövetségesek győzelmével végződik? Mikor a végére ért, látta már. Az se lett jobb változat az eredetinél. A két végletet ugyanis alig választja el egy hajszálnyi hasadék."

[Epilepsie Warnung!]

A monitoron ugráló pixelek folyamatos és gyors elmozdulása végett bekövetkező bárminemű felelősséget a felhasználóra hárítunk. Huzamosabb ideig történő felhasználás esetén célszerű óránként tízperces pihenőt tartani. A nosztalgia tehát akár szédülést vagy egyéb, hasonló okokra visszavezethető émelygést is okozhat. Adagoljuk megfelelő mennyiségben!

[dracoo der Sieger]

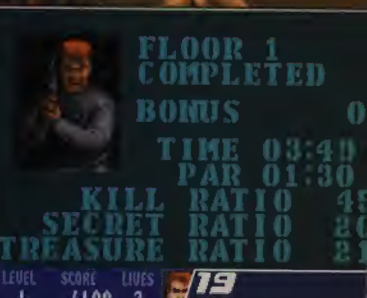












MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Nagy volt az izgalom, akárcsak egy igazi partraszállás előtt. Bár nem imádkoztunk és csondáztunk, de mindenki feszülten figyelt...és akkor megfújták a sípot!

Minden kezdet nehéz! Így kénytelenek vagyunk egy személyes vallomással indítani ezt a cikket, talán így mindenki könnyebben eldöntheti, hogy mennyire érdemes tovább olvasni a következő hat oldalt. Szeretjük a háborús filmeket, de nem a Piszkos tizenkettő, vagy a Kelly hősei stílust, ahol a reklámmosolyú, fogselymes amerikaiak fütyörésznek, miközben lazán hátba lövik a menekülő SS katonákat. Azok a filmek nyerték el nagyrabecsülésünket, ahol a háború nem hősöket termelt, hanem emberséget, fájdalmat, halált. Nem azért, mert perverz agresszív állatok vagyunk, hanem mert úgy érzem, kizárólag a realista ábrázolás mutathatja meg (ha csak egy nagyon kicsit is), hogy min mentek keresztül azok a szerencsétlen emberek, akik ott és akkor egymás ellen harcoltak, vérüket ontották, vagy embertelen körülmények közt pusztultak el. Nem éppen egy szívmelengető dolog ez, de ha már művészet, vagy emlékezés, akkor az legyen méltó — legalább egy kicsit. Valahol a Ryan közlegény megmentése húzta meg azt a határt számunkra, ahol ez a műfaj kezdődik. Aztán persze a Dreamworks nem állt meg, jöttek a játékok, az HBO-val közösen készített Elitalakulat című sorozat (amely az Easy század amerikai életműve), és úgy tűnik nincs is megállás. Spielberg igazán kitett magáért az utóbbi években, így most már nem csak az E.T. miatt lehet neki puszikat dobni. Persze az ízlés nem lehet vita tárgya. Egy dolog a film, vagy a sorozat, és megint más kérdés, hogy a második világháborús kultusz vajon meddig élheti reneszánszát a PC-s játékok versenyében. A Dreamworks legutóbbi munkáját az EA Gamesnek adta — talán pont azért, hogy biztosra menjen —, így most végre szemünk elé kerülhetett a régóta várt Medal of Honor: Allied Assault. Mindannyian láttuk már a promóciós kampány termékeit: a látványos videókat (köztük elsőként az ominózus partraszállást), képeket és a játszható demót, ez talán még jobban olaj volt a tűzre. Remegő kézzel álltunk hát sorba, mikor szerkesztőségünkbe érkezett a játék, és beteljesítettük végzetünket, ahogy kell!

Ryan közlegény és testvérei

A Medal of Honor sorozat igazi first-person-shooter (szép magyaros kifejezéssel élve), a műfaj minden követelményének megfelelve. A Half-Life után talán elsőként itt vezették be azt az újítást, hogy egy kisebb ország lemészárlásán kívül még azért akad más dolgunk is (kémkedés, keresés, mentőakció stb.). Miért mondom, hogy sorozat? Igaz, PC-n először jelenik meg MoH játék, de a hagyománya két évvel ezelőttre nyúlik vissza, amikor is a Dreamworks még csak PlayStationön rukkolt elő az akkor stílusteremtő szoftverrel, amely hatalmas sikert aratott, olyannyira, hogy még folytatás is készült MoH: Underground címmel. Ez azért is fontos, mert a most debütáló Allied Assult gyakorlatilag az eddig megjelent játékok felturbózott utánérzése, ami kizárólag azért bocsátható meg, mert egy teljesen új platformon kerül közszemlére a produkció. A most kiadott játék tehát egy vérbeli második világháborús FPS, olyan tartalmi és technikai többlettel, amely egyedivé és izgalmassá teszi, bár sokak szerint nagyon nehéz lesz versenyeznie a Return to Castle Wolfeinstein-el, amely ugyan sokkal inkább a Quake hagyományait viszi tovább (mert ott ugyebár tényleg csak a gyilkolás százféle módját élvezhetjük ki), mégis az eddigi







legnagyobb ilyen játék. A Medal of Honort történelmi hangulata és realisztikus atmoszférája emeli magasra, néhol sokkal inkább hasonlít egy filmre, mint játékra, ami szerintem kifejezetten előnyére válik. Már a bevezető képsorok is arról tanúskodnak, hogy az EA Games nem most jött a falvédőről, igen hatásvadász beköszöntővel teszik le névjegyüket (a játék egyébként végig egy interaktív mozi benyomását kelti, kicsit a Crimson Skies-ra emlékeztetve). Gyors snittek, gyilkos hangok, a partraszállás képei, és feltűnik a magányos hős, aki majd megfordítja a háború végkifejletét, és valagba rúgja Hitlert meg a náci bagázsát. Az ilyen játékoknál sajnos elkerülhetetlen a hőskultusz teremtése, különben az első pályát sem élnénk túl, de az ilyenektől engem mindig a hideg ráz. Mindegy. Aztán mehetünk tovább, és egy parancsnoki szobában találjuk magunkat, amely gyakorlatilag a főmenü jelen esetben.

Sajnos ezt a kiváló ötletet sem most agyalták ki az EA Games nyakkendős kreatívjai, mert ez már a legelső MoH esetében is így volt, és remek húzás az alkotók részéről. Csak hogy néhány sziporkázó részletet említsek: a New Game opció maga a stratégiai térkép, a beállításokat egy enigma-gépen végezhetjük le (grafika, hang, irányítás beállítása), a parancsokat külön szobában kapjuk (ahol vetítőn dokumentumfilm-részleteket mutatnak a történelmi hitelesség igazolása végett), a multiplayer opció az öltözőből érhető el, ahol választhatunk karaktert, fegyvert, majd a falon lévő térképről helyszínt is. Ilyen kis részletek adják meg egy játék igazi hangulatát — véleményem szerint — hiszen puskával rohangálni bármilyen környezetben lehet, de ha a játékos végig magáénak érzi az atmoszférát, akkor az alkotóknak nyert ügye van. Hát én úgy érzem, nyertek!

Ryan közlegény színre lép

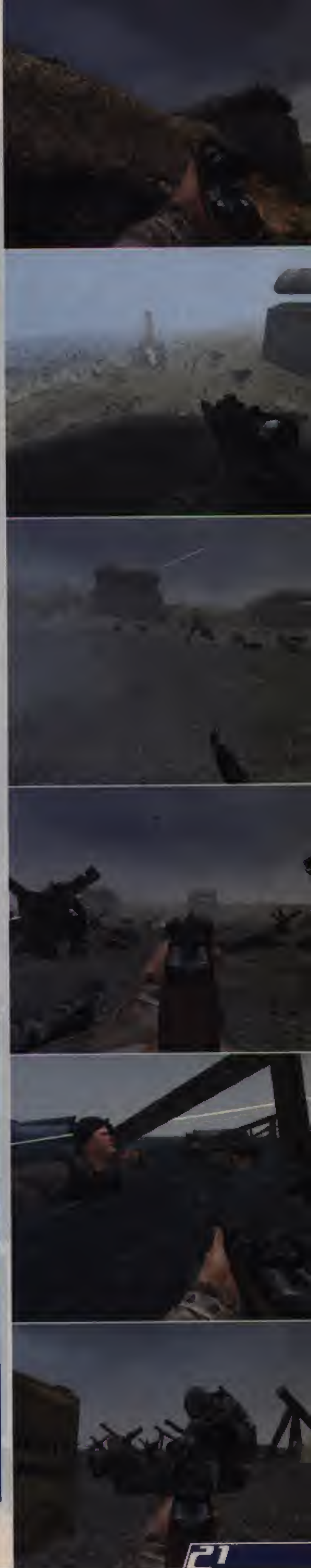
Az ma már nem újdonság, hogy egy játékot a gyakorlópályán keresztül ismerünk meg, így nem csak az irányítást tanuljuk meg, de korlátlan lehetőségünk van arra is, hogy az első benyomás kialakuljon bennünk. A Medal of Honor esetében a gyakorló rész is remekül sikeredett — külön elismerés jár érte. Egy kiképzőpályán kell végig mennünk, megtanuljuk az irányítást (egér-billentyűzet együtt), a kúszást, ugrást, mászást, valamint a fegyverek használatát. Gyakorlatozás közben rádión keresztül kapjuk az utasításokat, de a képernyő jobb felső sarkában is minden parancs illetve üzenet írott formában is megjelenik, és legalább fél percig ott marad, hogy esetleg nagy akciózás közben is legyen időnk elolvasni. Ha megvagyunk a kiképzéssel, akkor irány a parancsnoki szoba, hogy megkapjuk első eligazításunkat. Fegyvert fogunk, és irány a háború, pontosabban Afrika, hiszen 1942-őt írunk a kezdeteknél. A játék egyébként szinte minden fontosabb hadműveletet érint a szövetségesek oldalán, a hat nagy küldetés és a húsz pálya elvisz minket Algériába, Norvégiába, érinti az Ohama Beach-en történt véres partraszállást, a Market Garden hadműveletet, az Ardenneknél kialakult téli állóháborút és Hitler főhadiszállásának bevételét 1945-ben. Panaszra nem lehet okunk tehát, már csak azért sem, mert aki szerette a Ryan közlegény megmentését, vagy az Elitalakulat epizódjait, folyamatosan ismerős helyszíneket fedez majd fel a pályákon, melyek elég nagyok és változatosan ahhoz, hogy szinte

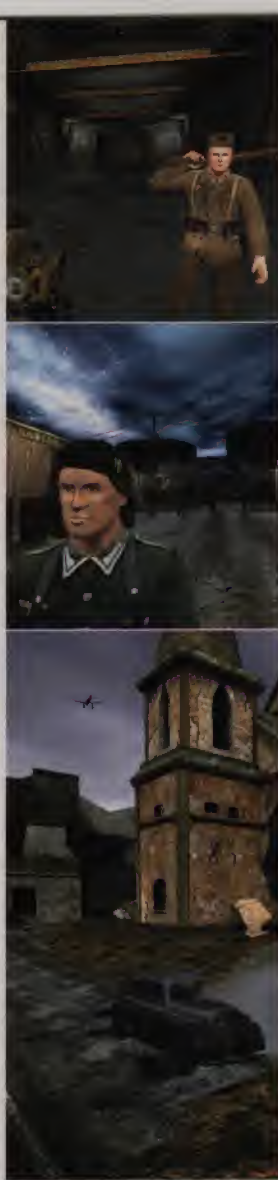
Profik és amatőrök

A második világháború számos könyv és film alapjául szolgál mind a mai napig, a legismertebb minden bizonnyal Steven Spielberg 1998-as háborús gigafilmje, a *Ryan közlegény megmentése* Tom Hanks-szel és Tom Sizemore-ral a főszerepben. A sebészi pontossággal lemásolt díszletek gyomorszorító hitelességgel mutatják be a nézőknek a háború borzalmait, az embertelenségben is emberként viselkedő katonákat, a pusztítást, a reménytelenséget. A 11 Oscar-díjjal jutalmazott alkotás a Tom Hanks által alakított John H. Miller századosról és egységéről szól, akik feladatul kapják, hogy a véres zűrzavarban felkutassák és kimenekítsék James Francis Ryan közlegényt, akinek három bátyja esett el a világháborúban. A film első húsz percében felkavaróan közelről követhetjük figyelemmel a normandia partraszállást, az amerikai katonák szemszögéből látva a rettenetes pusztulást, a káoszt, a félelmet. A Medal of Honor Allied Assault-ban magunk is az ott harcoló katonák bőrébe bújva tapasztalhatjuk meg, hogy milyen érzés lehetett az M42-es golyószórók kereszttüzében partra botorkálni, miközben bajtársainkat kíméletlenül mészárolják le a Harmadik Birodalom katonái.



A hivatásos katonák életét bemutató minisorozat, az HBO által készített Elit Alakulat a Ryan közlegény megmentéséhez hasonló naturális módon mutatja be a háborút. Az Easy Company nevű speciálisan kiképzett ejtőernyős hadosztály életét kísérhetik figyelemmel a nézők, a kiképzés első napjaitól kezdve egészen Berlin bevételéig. A sorozatban számos ismert arc tűnik fel, mint például a Hivatali Patkányok link hivatalnoka Ron Livingston, a Jóbarátok Ross Gellerje David Schwimmer vagy a Ravasz az Agy és a két füstölgő puskacső főszakácsa Dexter Fletcher.





minden háborús helyszín elférjen rajtuk. Persze az általunk irányított főhős nem egy átlagos közkatona, aki lövészárokban ülve várja a háború végét, nekünk rendszeresen a neheze jut. Mentőakció, kémkedés (ez a program egyik legélvezetesebb része, amikor német egyenruhában mászkálunk egy SS bázison, és titokban hangtompítós pisztollyal ritkítjuk a tisztállományt), túszszabadítás, német titkos fegyverek megsemmisítése, de még a partraszálláskor is minket szúr ki a felettesünk, hogy a finom meleg fedezéket otthagyva kirohanjunk az MG42-esek által felszántott partszakaszra a torpedókért. Azért az ilyen küldetések nem reménytelenek, hiszen komoly fegyverállomány (pisztoly, mesterlövész-puska, géppisztoly, BAR, gránát és néha még páncélököl vagy bazooka is), számos egészségcsomag és néha szövetségesek is segítik életbemaradásunkat. Hála a gondos fejlesztőknek, a „save game" opció bármikor elérhető, és jelentősebb fordulatoknál a gép automatikusan gondoskodik arról, hogy esetleges elhalálozásunk esetén ne a küldetés elejéről kelljen kezdenünk a friccek kifüstölését. Tehát a játék nem a végigjátszhatatlan és idegtépő kategóriába tartozik, de azért számolnunk kell azzal, hogy bizony gyakran jönne anyunak gyásztávirat, ha ez nem csak egy játék lenne.

Ryan közlegény hülye haverjai

Azon nincs vita, hogy a Medal of Honor egy remek játék! Csodálatos grafika, elképesztő hanghatások (főleg Dolby Surround hangfalszettel — na nem azért, hogy felvágjak), izgalmas küldetések, változatos játékmenet. Azonban sajnos itt is akad néhány komoly hiba, amit muszáj megemlíteni, mert hátha legközelebb már ezt is sikerül kiküszöbölni. Elsőként talán azt kellene levetkőzni, hogy egy realisztikus játékban egészségcsomagok növeljék életerőnket (például a partraszálláskor a felcser lát el minket, ez szerintem remek ötlet). Van egy kis probléma az ellenfelekkel is, ugyanis mindig ugyanúgy mozognak, tüzelés közben sasszézva vonulnak fedezékbe (ami igencsak röhejes, pláne ha több katona táncol át a színtéren), és van, hogy észre sem veszik, amikor zárt térben bömböl a géppuskánk. Omaha Beach is csak az első tizenöt alkalomig élvezetes (bár akkor nagyon!), mert később könnyen észrevehetjük, hogy minden esetben ugyanazt csinálják a katonák, ugyanoda futnak és mindig ugyanott halnak meg. A legsutább szerencsétlen vesztesek azonban

Vélemények a Világhálóról



Kúper

„Ennyire szemét lesz ez az esős pálya? :) Én most vagyok az elején. Illetve az elején hagytam abba, majd holnap folytatom. De az előző pálya vége se volt semmi. Éjszaka, köd, szűk földút két szélén sűrű bokor, és vagy 3-4 rifeles ott hasalt és lőtt. Azt se tudtam honnan jön az áldás :)
Neked eddig hány medálod van? Nekem 3. Nem csak úgy lehet medált szerezni, ha a program által előírt objectiveket teljesíted! Nem akarom leírni hogy szereztem a harmadikat, ha valaki csak végigszalad a pályákon az nem fogja megkapni :)"

SteVie

„Tényleg jó lett, leszámítva hogy 1 golyó kb 4 HP-t sebez...:-((((
Az nagy kár!
Ami még teccett, hogy mint az OF-ban, itt is van mellettünk néhány társ!
Nekem TB 850, Gef2GTS Ti és 256RAM mellett elég jól szaggat..."

Válasz:
„Kúper Hardon játsz, és több lesz az a 4 hp! A beépített gépágyúk pl.(amit te is tudsz használni) szinte azonnal megöl, ha elkap."

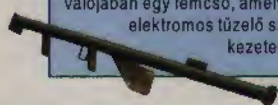
Forrás: Index Fórum

Fegyvertár

A Medal of Honor Allied Assault során az alább leírt fegyverekkel tehetjük harcképtelenné ellenfeleinket, illetve rossz esetben a mi irhánkat fogják megtölteni a német hadsereg katonái. A játék során előfordulhat, hogy mi magunk is a Wehrmacht fegyvereivel kényszerülünk harcolni, így nem árt, ha azokról is rendelkezésre áll némi információ:

Páncélököl

Amikor 1942 elején az amerikai hadseregnek páncélosok elhárítására alkalmas fegyverzetre volt szüksége, Leslie A. Skinner és Edward G. Uhl kifejlesztették az A típusú páncélöklöt. Ez valójában egy fémcső, amely elektromos tüzelő szerkezetet tartalmaz. A „belevalót", a speciális alakú támadógránátot Henry H. Mohaupt tervezte önálló felhasználásra, még korábban. Azonban több mint másfél kilogrammos súlya szinte lehetetlenné tette a szabad kézzel történő célbajuttatását. Amikor Skinner és Uhl kipróbálták Mohaupt gránátjait saját páncélöklükkel, felismerték, hogy rettenetes pusztítást képesek végezni a rakétaként kilőtt robbanófejek, sőt akár páncélozott járművek ellen is eredményesen használhatóak. Számos ilyen fegyver érkezett az európai hadszíntérre, s egy megszerzett példány alapján hamarosan a németek is kifejlesztették saját tankelhárító eszközüket, a demo változatból már ismert Panzerschrecket.

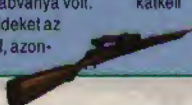


Jellemzők:
-Pontos, de lassan utántölthető
-A gránát kilövés után az első érintkezésnél robban
-Másodlagos funkciója nincs

Springfield '03 mesterlövész-puska

Az egész játék egyik legizgalmasabb fegyvere, a háborús filmekből jól ismert távcsöves puska. A Springfieldet 1903-ban fejlesztették ki és több mint 30 éven keresztül (egészen pontosan 1936-ig) az amerikai hadsereg hivatalos gyalogsági fegyvere volt. 1906-ban a .30-as kaliberű lőszereket módosították, ezzel megalkotva az M1906-os szabványt, amely az elkövetkezendő 50 esztendőben az amerikai hadsereg szabványa volt. 1936-ban a Springfieldeket az M1 Garand váltotta fel, azonban számos puska vett részt második világháborús ütközetekben. A normandiai partraszállás idején sok mesterlövész vette hasznukat, bár a legtöbb gyalogos nem szerette az elavult villámzáras szerkezetet, amelyet addigra a félautomata és automata fegyverek váltottak fel. Egyetlen előnye az M1 Garanddal és a Browning puskákkal szemben felmutatott hihetetlen pontossága volt.

Tulajdonságok:
-Alaphelyzetben puskaként funkcionál, azonban a másodlagos fegyverfunkció segítségével a távcsövön keresztül szemlélhetjük a hadszínteret és így távolról is pontos lövéseket adhatunk le. Ennek nagy szerepe lehet akkor, amikor a saját alakulatainkat kell fedezni, illetve benyomulás előtt „megtisztítatni" a területet az ellenségtől.







Egy kis történelem



Az Electronic Arts és a Dreamworks elsőként 1999-ben indította útjára a **Medal of Honor** egyszemélyes hősét, aki közel huszonöt pályán keresztül irthatta a német sereget, ugyanazokkal a fegyverekkel és közel hasonló küldetésekkel, mint az **Allied Assault** esetében. Ez a játék PlayStation-ön látott napvilágot, és akkora sikernek örvendett, mint N64-en a Goldeneye. Persze lett egy folytatás is — kisebb visszhanggal -, amely a **Medal of Honor: Underground** nevet kapta. Szintén csak a PSX tulajdonosok örülhettek neki, és örültek is, mert a játék gyakorlatilag a most megjelent PC-s verzió afrikai küldetéseit is tartalmazta, így amit most a PC-sek egyben kapnak, azt korábban a konzoltulajdonosok adagolva szerezhették meg. Persze ezek remek kis játékok voltak a maguk idejében, olyannyira, hogy a PC-s megjelenés mellett a Sony ragaszkodott egy saját verzióhoz is PlayStation 2-re, ennek eredményeképpen már Amerikában kapható a **Medal of Honor Frontline**, amely gyakorlatilag egy teljesen más FPS, mint az Allied Assault, de — az előzetesek szerint — igencsak üti a színvonalat. Ha mindez pedig még nem lenne elég, PS2-ön még egy stratégiai játék is megjelenik a közeljövőben, **Medal of Honor Fighter Commander** néven. Egyelőre még nem lehet sokat tudni a produkcióról, de már ez is elég ahhoz, hogy tudjuk, a konzolosokat egyenesen kényeztetik az EA Games dolgozói. Hát kérem, aki megteheti...





pont a szövetségeseink. A játék során van, hogy egy ember, de akár egy egész szakasz is segíti munkánkat, ám néha jobb lenne, ha inkább ott se lennének. Hiába próbálunk taktikai támadást indítani, távcsöves puskával leszedni a német gépágyúsokat, vagy gránáttal kirobbantani a felderítő egységet, barátaink ahogy germán szagot éreznek, azonnal előrerohannak, tüzelnek, mint a tavaszi szukák, és ha nem menekülünk fedezékbe, bizony minket is megsoroznak, annak rendje és módja szerint. Kiállnak az utca közepére, oda se bagóznak, hogy egy egész hadosztály pumpálja az ólmot kis amerikai testükbe, csak üvöltik, hogy „Cover me" és „Shoot! Shoot!". Itt bukott meg az a csodálatraméltó realizmus, amelyre elvileg alapoz a program. A legidegesítőbb azonban, hogy a játék készítői az eleve elrendeltetésben hisznek, ugyanis, ha társainknak meg kell halnia, akkor meg is halnak, bármit is teszünk. Történt olyan, hogy az összes német katonát azonnal leszedtem, szövetségesem mégis holtan esett össze, és nyöszörögve tolta kezembe a véres képeslapot, amelyen a családjának üzent, mondják meg a kis Jimmynek, hogy nem lesz ott Karácsonykor. Néha az őrületbe kergetett ez a sok tehetségtelen közlegény, bár golyófogónak jók voltak. Amikor viszont szükségem lett volna a segítségükre (koncentrált német ellenállás esetén), akkor a hátam mögött morogtak, hogy menjek előre, majd ők fedeznek, ami rendszerint abból állt, hogy ellenséges tűzerő észlelése esetén barátilag futás közben hátba lőnek.

Ryan közlegény szebbik arca

Persze mindezek ellenére nem érheti szó a ház elejét. A hangulat nagyon eltalált, a zene pedig egyértelműen az eredeti filmek világát idézik fel. Szinte minden küldetés más és más, néha járműveken száguldozva kell Stukabombázókat leszedni, máskor egy MG42-essel irthatjuk a rémült németeket, vagy C4-essel pakolhatunk tele egy tengeralattjárót, és gyönyörködhetünk látványos pusztulásában. Külön öröm, hogy a Wolfensteinnel ellentétben a nácik itt tényleg németül

-A puska visszarúgása miatt meg kell várni, amíg a célkereszt újra célra tart, ez elég idegölő lehet amikor nyílt terepen lapulunk az ellenség kereszttüzében. Persze a mesterlövészek élete sem fenékig tejfel.

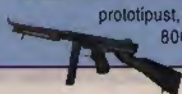
Colt 45

A Colt 45 az amerikai hadsereg hivatalos oldalfegyvere volt 1911-től egészen 1984-ig. Az M1911A1 jelzésű modell a visszarúgásból származó erőket arra használta, hogy lövés után eltávolítsa a kilőtt hüvelyt a csőből, új töltényt tárazzon be, és az ütőszeget is felhúzza, mindezt a másodperc töredékrésze alatt. Ez egészen hihetetlen tűzgyorsaságot eredményezett. Mivel az első világháború során bevonultatott emberek több mint fele ilyen fegyverrel volt felszerelve, a második világégés során rendelkezéseket vezettek be, amelyek tiltották használatát. Ezekre a szabályokra azonban csupán ritkán volt szükség, mivel sokan csupán a legvégső helyzetben használták pisztolyukat a puskákkal, géppisztolyokkal szemben.



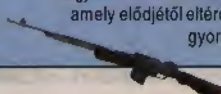
Thompson géppisztoly

John T. Thompson, a híres dobtáras géppisztoly, a Springfield '03 és a Colt 45 pisztoly egyik szülőapja 1918-as leszerelése után kezdett el egy közelharcra is alkalmas fegyver tervezésén dolgozni. Felismerte, hogy az M1911-es pisztoly .45-ös kaliberű lövedékei rettenetes pusztítást képesek véghezvinni, ha egy teljesen automata fegyverből lövik ki őket. 1920-ra Thompson cége, az Auto-Ordnance előállított egy prototípust, amely 800 lövedék/perc tűzgyorsaságot tett lehetővé. A végleges változatból az amerikai hadsereg több mint 350 000 darabot rendelt, megbízhatósága és ellenállóképessége miatt. Legnagyobb hátrányai meglehetősen nagy súlya (több mint 5 kg), pontatlansága távolabbi célpontok ellen és alacsony energiájú lövedékei voltak.



BAR géppuska

A BAR (Browning Automatic Rifle) kezdeti változatát először az első világháború során használták, és jónéhány darab feltűnt a második világháború hadszínterein is. A fegyver sok dicséretet kapott rossz körülmények között tanúsított megbízhatóságáért. 1940-ben megjelent az M1918A2 modell, amely elődjétől eltérően csupán gyors (500-650 lövés/perc), illetve lassú (300-450 lövés/perc) tüzelésre volt alkalmas, félautomata üzemmódban már nem lehetett használni. A BAR az egyik legnépszerűbb fegyver volt a katonák körében, mert a tüzelési sebesség és a támadóerő megfelelő kombinációját alkotta. Egyedüli hátránya a gyorsan cserélhető fegyvercső hiánya volt, amellyel a gyors túlmelegedést lehetett volna kompenzálni.



MP40 géppisztoly

A háborús filmek egyik legjellegzetesebb szereplője, az MP40 elődjéből, a pontatlanságra hajlamos — ennél fogva igen veszélyes - MP38-ból fejlődött ki. Egy egyszerű technikai megoldással módosították az ütőszeget, >



Garázs
Az EA programozógárdája minden elismerést megérdemel a játékban fellelhető járművek élethű lemodellezéséért. A hozzáértők legtöbbjüket ránézésre is felismerhetik, a kevésbé hozzáértők pedig tekintsék át az alábbi rövid leírásokat, mielőtt közelebbről is összebarátkoznának például egy Tigris tankkal.

Focke-Wulf FW 190
A kis FW 190-es a második világháború egyik leghatékonyabb vadászgépe volt. A repülőt Dr. Kurt Tank tervezte, elsősorban nagy tűrőképességű „mindenes" feladatokra szánta, semmint könnyű elfogó vadásznak, azonban a korai változatok vitathatatlan fölényben voltak az angol légierő Spitfire-jeivel szemben. Alacsony magasságokban az FW 190 a BF 109-esekkel is felvette a versenyt. Az FW 190D változatban a BMW motorokat folyadékhűtéses Junkers hajtóművekre cserélték és megnövelték a törzs hosszát, valamint a szárnyfesztávolságot. Ez a változat már magas röppályán is kiváló elfogó vadászként funkcionált, a korábbi változatokkal ellentétben. A vadászgépből a későbbiekben vadászbombázókat fejlesztettek ki. Az FW 190-ből összesen 20001 darabot gyártottak.

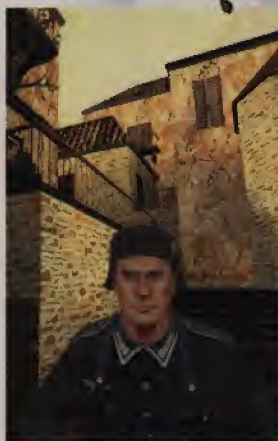


PZ. KPFW. VI Tigris tank
Ezekkel a hírhedt páncélosokkal elsőként az orosz haderők ismerkedhettek meg 1942-ben, majd a nyugati szövetségesek az 1943-as tunéziai hadműveletek alkalmával. Nemhivatalos elnevezése 1944-ben vonult be a katonai szaknyelvbe. Fő fegyverzete egy 88 mm-es ágyú, amely tulajdonképpen a 88-as Flak 36 átalakított változata. Egy ilyen erős fegyver visszarúgása problémákat okozott a jármű szilárdságát illetően, ezen hatalmas egybefüggő páncélelemezekkel segítettek. A jármű teste egy egységből áll, akárcsak a torony, amelyet patkó alakban meghajlított 82 mm-es lemezből készítettek. A maga idejében a Tigris páncélzata volt a legvastagabb a német hadseregben. A tank motorja nagyon képzett vezetőt és karbantartókat igényelt, amatőrök irányítása alatt gyakoriak voltak a mechanikai problémák, amelyek a Tigris egyik nagy hátrányát jelentették.



Királytigris
Ez a félelmetes „ragadozó" Albert Speer fegyverkezési miniszter agyszüleménye, aki egy a Tigrisnél és a Párducnál is erősebb tankot szeretett volna a hadsereg kötelékeiben látni. 1943 januárjában elküldték a megrendeléseket a Porsche és a Henschel gyáraknak, hogy készítsék el az új nehézharckocsit. Az első prototípusok, nagysebességű 88 mm-es ágyúkkal felszerelve októberre elkészültek. A Porsche annyira magabiztos volt, hogy a lőtornyok sorozatgyártását azonnal megkezdte. A tendert azonba a Henschel nyerte és December végétől szállította az első Királytigriseket. A pazarlás elkerülése érdekében az első 50 járművekre a Porsche által gyártott tornyokat szerelték fel.





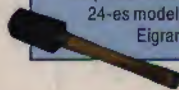
beszélnek, az alkotók feltételeznek annyi intelligenciát, hogy a „Ja voll!" és az „Eine ami schwein!" kifejezések nem okoznak különösebb fejtörést a játékosoknak. A helyszínek gyönyörűek, ráadásul olyan kis apróságok teszik kellemesebbé a gyilkolást, mint például a falakon lyukat ütő golyó, a szilánkokra robbanó ablak, az olajoshordó, amelyből folyni kezd a trutyi, ha találat éri, és még sorolhatnám. Az ellenfél emberi tulajdonságokkal bír (persze ez nem sikerült tökéletesen, inkább ember és birka keveréke), sokféleképpen reagál, és hal meg, és a Soldier of Fortune-höz hasonlóan vannak gyenge pontjai. Például egy fejlövés után már senki sem rohangál tovább, hanem tisztességesen hanyatt vágódik, és csöndben van, mert ez így szokás! Számomra az is külön öröm volt, hogy szövetségeseink beszélnek, utasításokat adnak, vagy segíteni próbálnak (bár ez ritkán sikerül, lásd a fentebb leírtakat), tehát egy gondolkodó ember benyomását keltik. A fegyverek korhűk, tükröződnek a fényben, és lövés közben visszalöknek, tökéletes kiegészítői a valós idejű izgalomnak és feszültségnek. Könnyen feltűnhet az is a tapasztaltabb játékosoknak, hogy bizony a játékban nincs vér, ami lehet, hogy egyeseknek zavaró, de szerintem humánus próbálkozás, és összességében nem ront a hatáson. Apró hibáktól eltekintve tehát csodálatos alkotás lett a Medal of Honor, különösen, ha a multiplayer funkciót is van szerencsénk kipróbálni.

Sok kicsi Ryan közlegény

Ha a főmenüként funkcionáló parancsnoki szobában az öltöző felé vesszük utunkat, bizony a játék egyik legjobb részét ismerhetjük meg, a multiplayer funkciót. Ez gyakorlatilag egy öltöző, ahol LAN és on-line kapcsolat segítségével akár 32-en is játszhatunk egyszerre akár amerikai, akár német oldalon testet öltve. Bármelyik FPS megirigyelhetné az Allied Assault többjátékos módját (hangsúlyozom, ezt az opciót még a legelső PlayStationös változatban is meg-

> amely véget vetett enek a prob-lémának, és megszületett a második világháború egyik leghatékonyabb kézifegyvere. Az MP40-est egyszerű felépítésénél fogva nagyon olcsón és gyorsan lehetett előállítani. Közelharcban remekül megállta a helyét, sokak szerint ez a világ egyik legjobban megtervezett fegyvere. A Harmadik Birodalom bukásakor több mint 900 000 darabot foglaltak le belőle a szövetséges erők.

Kézigránát — Stiehlhandgranat
Mint szinte az összes fegyvertípusból, kézigránátból is több változatot fejlesztettek ki a náci Németországban. A két legelterjedtebb típus a Stiehlhandgranat 24 (rúdra erősített kézigránát, 24-es modell) és a kisebb Eigranat 39 (tojásgránát, 39-es modell) volt. A rúdra erősített gránát volt a gyakoribb, amelyet már az első világháborúban is széles körben alkalmaztak, majd a két konfliktus közti időben különféle módosításokat hajtottak végre rajta. A fegyver egy vékony hengerelt fémdobozba helyezett TNT töltetből és egy üreges farúdból állt. A rúd megkönnyítette a gránát elhajítását, egyben aktiválta a robbanószerkezetet, amely 4-5 másodperces késleltetéssel robbant.



Tulajdonságok:
-A gránátokat dobni, nem lőni kell. A dobás erőssége a lövés gomb nyomvatartásával változtatható.
-A gránátok ellenséggel való érintkezés esetén robbannak, ezen kívül lepattannak a falakról és el is gurulhatnak.
- Ezeket a fegyvereket a szemfülesebb — és kötélidegekkel megáldott — ellenfelek vissza is dobhatják, tehát nem árt vigyázni.
-A másodlagos fegyverhasználat gomb segítségével a gránátokat akadályok alá is bedobhatjuk.

- Ezek a tulajdonságok a játékban használatos összes gránáttípusra vonatkoznak.

MARK II repeszgránát
A második világháborúban az amerikai csapatok számos gránátfajtát alkalmaztak, a leggyakrabban azonban a MARK II repeszgránát került bevetésre. A MARK II tojásalakú acélgránát volt, redőzött felülettel, amely a minél több repesz képződését hivatott elõidézni. Eredetileg TNT töltettel rendelkezett, azonban a szövetséges csapatok TNT készletei meglehetősen korlátozottak voltak, így számos korai példányban nitrokeményítőt használtak. A MARK II késleltetését 4 és 4,8 másodperc között lehetett állítani. A robbanás sugara 4-9 méter között mozgott, azonban a repeszek akár 45 méteres távolságból is halálos veszélyt jelentettek. Mivel az általános bevetési távolság 32-36 méter között mozgott, a katonáknak parancsba adták, hogy a gránát elhajítása után keressenek fedezéket. Az európai hadszintéren a repeszgránátokon kívül a füst- illetve a foszforgránátok voltak a legelterjedtebbek, ezeket figyelemelterelésre, a csapatok mozgásának fedezésére használták, illetve célpontmegjelölésként a szövetséges légierő számára.



A háború végén megjelenő szovjet JS-3-as színre lépéséig a Királytigris volt a legfélelmetesebb tank, amelyet hadrendbe állítottak. Ezt cáfolni látszik az a tény, hogy motorikus teljesítménye meglehetősen gyenge volt, mivel ugynaz a Maybach HL motor hajtotta, mint 11 tonnával könnyebb kistestvérét, a Tigrist. Bár maximális sebessége 41,5 km/h volt, hosszabb igénybevételnél szinte biztos volt a műszaki meghibásodás. Ennek ellenére, mire a Királytigris hadrendbe állt, addigra a német fegyveres erők már védekező harcokat vívtak, ahol a nagy tűzerő és a vastag páncélozottság sokkal hasznosabbnak bizonyult, mint a mozgékonyság. A „ragadozót" hihetetlenül vastag, kiválóan formatervezett páncélzattal látták el, amelyet nagysebességű 88mm-es ágyúja tett még félelmetesebbé. Sikerrel vette fel a harcot a szövetségesek tankjaival, még nagy távolságokról is. Gyenge manőverezőképessége azonban kiszolgáltatottá tette a támadásokkal szemben. Különösen hátulról számított védtelennek és ezt tovább súlyosbította, hogy méretei miatt szinte lehetetlen volt elrejteni, ezért könnyű célpontot jelentett a vadászgépek számára. A Királytigrisből a túl későn beindított gyártás miatt csupán 487 darabot gyártottak.

M4A4 Sherman
A legjellegzetesebb amerikai páncélosok, a Shermanok az európai hadszíntér legmozgékonyabb könnyű harckocsijai voltak, amelyek akár a 48 km/h-s sebességet is elérhették. Bár tűzerő és páncélzat tekintetében nem vették fel a versenyt a német páncélos alakulatok egységeivel, számbeli fölényük miatt végülis diadalmaskodni tudtak a Tigrisek, Párducok és Királytigrisek felett. A 35 tonna súlyú Shermanok 75 mm-es ágyúkkal voltak felszerelve, amelyek a közel 10 cm vastagságú páncélt akár 450 méterről is át tudták szakítani. Ezzel a tűzerővel azonban még messze nem érte el még a leggyengébben felfegyverzett Panzer IV szintjét sem, a nehezebb súlycsoportú ellenfelekkel szemben pedig szinte reménytelen helyzetben volt, mivel a német páncélosok akár nagy távolságokból is könnyedén megsemmisítették az amerikai harckocsikat. Az amerikaiaknak egyetlen esélye az volt, ha hátbatámathatták a németeket. A Shermanok nagy előnye a megbízhatóság és az egyszerűség volt. Ez utóbbi tulajdonságuknak köszönhetően nagy mennyiségekben lehetett őket előállítani. Csak Shermanból több mint 49 000 darabot állítottak elő, ez a szám pedig felülmúlta a Harmadik Birodalom teljes páncélos jármű gyártását.



Higgins partraszálló hajó
A Ryan közlegény megmentéséből ismerős partraszálló egységek fém és fa felépítményekből készültek és kiválóan alkalmasak voltak fegyveres osztagok, könnyűpáncélosok, ágyúk és egyéb gépesített felszerelések partra juttatására. A Higgins-ek azonban Normandián kívül jó szolgálatot tettek Okinawán, Iwo Jimánál, Guam szigetén és számos további hadszintéren. Kiváló felépítésük nélkül számos invázió meghiúsult volna, illetve a szövetséges erők sokkal nagyobb veszteségeket szenvedtek volna a háború során.



találhattuk, ahol osztott képernyőn vadászhattuk egymást, tehát van már a cégnek tapasztalata e téren). Hatalmas és gyönyörűen kidolgozott pályák, rengeteg karakter, az összes fegyver (persze elosztásuk a választott szereplő függvényében változik), és még azt is kiválaszthatjuk, hogy melyik fegyvernem kedves kis szívünknek, így ebből automatikusan végtelen töltényt kapunk. Az amerikai oldalon összesen hét szereplő, a német oldalon a játékban feltűnő összes, tizenhétféle karakter választható, még olyan elborult forma is, mint például a náci tudós, aki egy páncélököllel a kezében igencsak vidám képet mutat. A menüben azt is megadhatjuk, hogy milyen Internet-kapcsolattal rendelkezünk, a 28.8 K-s modemtől, az ISDN-en át a kábelig minden választható (végre odafigyelnek a felhasználókra!), aztán irány a játék összesen hét gyönyörű és hatalmas pályája. Franciaország, Németország, Sztálingrád, sokkal szebb és kidolgozottabb környezet, mint a hagyományos játék során bármikor — egészen elképesztő gyorsaság, remek hangok, változó időjárás, egyszóval tökély! A játékhoz alapvetően a GameSpy Arcade adja az on-line csatlakozási lehetőséget, de pofátlanul húsz dollárt elkérnek érte, így inkább érdemes független szerveren bajnokságot rendezni, vagy házilag összekötögetett gépeken kergetni egymást (hát az valami eszméletlen!). Mindezeket egybevetve, talán nem is túlzok, ha azt állítom, hogy a többjátékos üzemmód a program egyetlen igazán tökéletes része.

Kitüntetés a leszerelés előtt

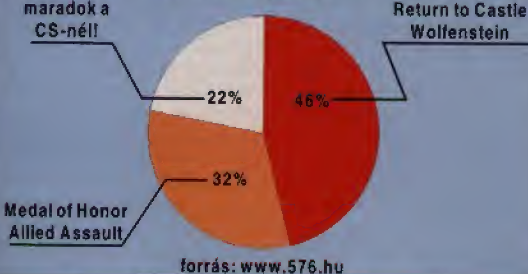
Minden befejezés nehéz. Sok dolgot leírtunk, és talán még ennek ellenére sem tudtuk igazán elmondani, hogy milyen játékot vesz meg az, aki pénzét a Medal of Honor: Allied Assault-ra költi. Az az igazság, hogy nem is lehet igazán elfogulatlan körképet adni egy FPS-ről. Traktálhatnánk téged közhelyekkel, hogy „a műfaj szerelmeseinek egy újabb gyöngyszem született", vagy „aki nem szerette a lövöldözős játékokat, az ezután sem fogja", de ezekkel igazából nem mondtunk semmit. A lényeg az, hogy minden megér egy próbát, de ez a játék többet is. Még mindig nem a tökély, sok kis apró hiba rontja az átlagát, de eddig még senki sem tudott jobbat mutatni, és mivel mi sem, ezért nincs jogunk ezt bírálni. Részünkről hálás köszönet, hogy lehetőségünk volt kipróbálni és írni erről a játékról, a többit már úgyis Te fogod eldönteni. Mert végül is a cégek neked készítik a cuccokat, nem pedig az újságíróknak. És ez így van rendjén.

Szóval mi képzeletbeli érdemrendet osztunk a fejlesztőknek és az EA Games-nek, reméljük ez a játék csak emeli a mércét, és a versenytársak is felkötik azt a bizonyos alsóneműt. Addig is háborúzzunk csak virtuálisan, és titokban talán örülhetünk is egy kicsit, hogy nekünk csak önszántunkból kell fegyvert fogni, és elesni a szabadságért.

HP + Dawe







mohaa.ea.com

Electronic Arts / 2015
PIII 900 (PII 500), 256 MB RAM (64 MB RAM), OpenGL!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	10

+ Csodálatos hangulat
+ Elképesztő hanghatások és zene
+ Eredeti fegyverek

− gyenge MI
− Mindig ugyanaz történik

95

PANZER ELITE GOLD EDITION

Dübörög a föld a lánctalpak alatt, és miközben leharapod a szivarvéget, kiadod a tűzparancsot, hogy élvezettel nézd végig az ellenfél kínhalálát. Tetszik, mi?

Az utóbbi időkben mind a film-, mind a játékpiacon nagy lett a kínálat második világháborús témájú alkotásokból. Talán, ha Spielberg és a Dreamworks nem kezd bele a Ryan közlegény megmentésébe, vagy a Medal of Honor sorozatba (igen, a jó öreg PlayStation konzolon!), akkor még ma is a Doom, vagy Quake lenne az ifjúság divatőrülete. Ez azonban nem így alakult, ezért most aztán elárasztott minket a tömérdek „öld meg a fricceket!" játék (lásd Medal of Honor Allied Assault, Commandos 2, Return to Wolfeinstein vagy a Deadly Dozen), így elkerülhetetlenül megindult a színvonal tömény romlása is, de hát ez már csak így szokott lenni, ezt hívják üzletnek. Ilyenkor gyakran előfordul, hogy egy cég ötletdélutánt tart, hogy vajon mivel is lehetne pénzt kicsalni a sok monitorfüggő játékmester zsebéből, és akkor valamelyik eredeti nyakkendős menedzser azt mondja, hogy: „Hát a világháborús cucc az király, valami jó kis tankos kütyü megtenné a srácoknak". Valahogy így lehetett ez a Psygnosis irodájában is, amikor kitalálták, hogy piacra dobják a Panzer Elite nevet viselő tankszimulátort. Jegyzem: ez a műfaj eddig nem vezette a toplistákat, de a kezembe nyomott játék sajnos nem is fogja a csillagok közé emelni azt. Pedig nem vagyok az ilyen játékok ellensége. Sőt!





Nehéz a dolga a katonának

Hogy miért? Ugyebár egy ultrarealisztikus szimulátorral van dolgunk, amelyben mind a náci Németország, mind a szövetségesek oldalán harcolva tankparancsnokokká válhatunk, és szinte az összes nagyobb hadművelet (pl. Afrika, Olaszország, Franciaország, Németország) aktív résztvevői lehetünk. Az ötlet nem rossz, pláne, hogy az utóbbi években a Panzer General sorozat elkényeztette a stratégiai játékok kedvelőit, és már sokan kezüket tördelve várták, hogy végre az ott látható járművekbe is beülhessenek és igazi real-time módra pörköljenek alá az ellen nemesebbik felének. Az is a játék előnyére válik, hogy mindkét oldalon lehetőséget ad a dicsőségre — így akár újra is írhatjuk a történelmet, csak az érettségin ne nagyon tegyük ezt szóvá -, s mindezt közel 30 realisztikus tankmodell, valamint több mint 80 egyéb harci eszköz és jármű élethű megjelenítésével teszi, ami nem piskóta, még mai viszonylatban sem. Szóval a hangulat adott, még a lehetőségek számára sem lehet panaszunk (ugyanis játszhatunk szimpla arcade öldöklést, kiválaszthatunk egy tetszőleges történelmi eseményt, mindkét oldalon végigtankozhatjuk a második világháborút, vagy multiplayerben gyilkolhatjuk egymás Tigriseit, illetve Shermanjait), de a játék megvalósítása elég sok kívánnivalót hagy maga után. Kezdjük ott, hány gombot kell nyomkodni ahhoz, hogy a tank komplett személyzetét irányítva zökkenőmentesen tudjuk harcolni a fronton. Hát, kérem szépen, szinte az összes billentyű szerepet kapott a manőverezésben és ember legyen a talpán, aki katonai kiképzés nélkül szeretne egy jót játszani a Panzer Elite-tel. Sajnos a játék közben derül csak ki igazán, hogy valójában egy oktatóprogram van a kezünkben, és





csak jó néhány órás gyakorlás után sikerül egyáltalán megérteni a tankvezetés alapjait, a tűzerő beállításáról már nem is beszélve. A helyzetet tovább rontja az is, hogy az ellenfél persze azonnal képben van, és ezt az első lövedék becsapódásakor mi is nyugtázhatjuk (újra és újra).

Vérszagra gyűlnek a Tigrisek

A háborút nehezen tudom úgy elképzelni, hogy mindenki csordamód száguld előre, majd tüzel és rohan tovább. Pláne a tankok esetében hibádzik ez az elmélet. Pedig a Panzer Elite esetében a gép MI-je arra korlátozódik, hogy mind az ellenfél, mind saját társaink végigrepesztenek a terepen, semmi taktika, semmi megkerülő hadművelet, csak állat módjára köpködik a töltényeket és a rakétákat, mi meg csak nézünk, hogy megint miért esett szét alattunk a kis két tonnás aranyos. Ha a gyalogság feltűnik a képen, nyugodtan átgázolhatunk rajtuk, mert semmi bajuk sem lesz, békésen araszolgatnak tovább a terepen, még csak ránk se bagóznak, pedig én sok olyan embert ismerek, aki igencsak a szívére venné, ha a földbe döngölnék lánctalpakkal. Viszont a szembenálló páncélosok csorda módjára támadnak minket, pedálozni kell rendesen, ha nem akarjuk a sivatag közepén, vagy az Ardennek szakadékaiban végezni. Ami drágalátos barátainkat illeti, sok hasznukat nem vesszük, azon kívül, hogy folyamatosan ordibálnak a rádióba (a németek esetében iszonyatos bajor akcentussal üvöltözve), hogy merre is van az ellenfél. Nem kell sok idő ahhoz, hogy az ember feladja, vagy megunja az egészet, és inkább leteszi a fegyvert, nyugdíjazza magát és inkább reversit, vagy passziánszot játszik a jövőben, békében és csendben...



Állóháború a képernyőn

Persze nem csak a játékmenettel van a baj (hiszen csőstül jön a salak, ezt már megszokhattuk), a játék még több téren hagy kívánnivalót maga után. Először is az install kb. negyven percig tart, ami halál idegesítő, aztán a program még nagyobb teljesítményű gépeken is előszeretettel fagy le, illetve akadozza agyon magát. Játék közben az egyébként elég szép grafika is megbénul, komolyabb mozgás esetén másodpercekig elakad és mire sikerül nagy nehezen becéloznunk egy páncélost, a sok akadozásnak köszönhetően már csak az árnyékát találjuk el, mire végre kipréseljük azt a nyomorult töltényt a csőből. Ami a hangokat illeti, nem nagyon lehet okunk panaszra, a zene sem rossz (ha éppen van egy-két hangulatfestő vonóshangzás), de sajnos a számtalan külső és belső nézet és a tank belsejében való abszolút 3D-s mozgás sem feledteti velünk a játékmenet silányságát, nehézségét és lehetetlenségét (ez utóbbi inkább műszaki okokból ered). Azt azért meg kell hagyni, hogy az ütközetek látványosak (lennének, ha el bírná vinni a gép), a hangulat remek, az egész összhatás a Halál ötven órája című nagysikerű klasszikus filmre emlékeztet, csak az a baj, hogy kb. tíz percig élvezhető ez az asszociációs játék, mert az elnagyolt megoldások és a túlerőltetett realitás (valóban ez lenne a valóság?) igen hamar kedvünket szegik. A háború tehát idejekorán véget ér azzal, hogy a polcra tesszük a Psygnosis egyik legújabb alkotását, és tovább várunk az igazira. Még szerencse, hogy nekünk módunkban áll dönteni...

HP



Tankok, vagy amit akartok

Ha láttad a Halál ötven óráját, és tetszett, akkor mondanom sem kell, hogy érdemes néhány pillantást vetni a játék modelljeire, mert ebben azért igazán kimagaslóan teljesítettek a srácok. A realitás egyik legnagyobb alkotóeleme a korhűség, és a precíz ábrázolás. Ez maradéktalanul sikerült. Azok, akik némileg jártasak a történelemben, vagy szeretik a világháborús dokumentumfilmeket, bizonyára máshogy néznek meg egy ilyen játékot. Ígérem, nem kell csalódniuk ebben a tekintetben. Elég legyen annyi, hogy a német oldalon használhatjuk a Panzer IIIH, Panzer IIIJ, Panzer IIIN, Panzer IVE, Panzer IVF2, Panzer IVH, Panzer IVJ, Panther D, Panther A, Panther G, valamint az összes Tigris modellt, a szövetséges oldalon pedig többek közt az M5A1 Stuart, M4 Sherman, M4A1 Sherman, M4A2 Sherman, M4A2 (76)w Sherman, M4A3 Sherman, M4A3 (76)w Sherman, M4A3E2 „Jumbo", és az M4A1 (76)w Sherman áll rendelkezésünkre. Azért ez nem rossz, ugye?

ELITE

www.panzerelite.com

Psygnosis / Wings Simulations

PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	4
ZENE-HANG	7

✓ - korhű ábrázolás
- háborús hangulat, érdekes rajzfilmes betétekkel

✗ - buta ellenfelek, agresszív támadások
- elrontották egy nagyon jó ötletet

65

JAGDVERBAND 44 SCREAMING EAGLES

Még soha nem nyomtam meg ekkora örömmel a Yes gombot, mint most, amikor a program megkérdezte, valóban ki akarok-e lépni belőle.

Az idegeim is sikoltoztak, midőn megtekintettem a Hammer Technologies „remekművét". Már a intro képsorai alatt kezdett világossá válni számomra, hogy itt bizony ismét a második világháborúból próbálnak busás hasznot húzni a készítők. A próbálkozás azonban finoman szólva is gyengére sikeredett, a Jagdverband 44 ugyanis félelmetesen amatőr módon lett összerakva. Emlékszik még valaki az immár ősküvültnek számító Retaliator nevű játékra? Amikor piacra dobták, grafikáját tekintve meglehetősen jónak bizonyult. Azonban a hasonló szintű képi megjelenítés napjainkban már ahhoz hasonlítható, mintha legalábbis felröppenne a hír, hogy a Trabant gyár bemutatta legújabb konstrukcióját, amellyel a Forma-1-ben kívánnak indulni a következő szezonban. Vagyis nevetséges.

A szimulátor készítői alighanem a sikeresebb darabokban látott technikát próbálták meg követni, mely szerint a intrót jól tűzdeljük tele fekete-fehér videorészletekkel, amelyeken a Luftwaffe és a RAF ádáz küzdelmei láthatók, majd ezek közé csempésszünk be pár jelenetet a játékból is. A menüben kiválasztható repülőgéptípusokhoz mellékeljünk ordasan sok statisztikát és adatot, a kezelőfelületet pedig tegyük minél egyszerűbbé, hogy még azok is kezelni tudják, akik pénzt adnak ki ezért a játékért. Az már egy másik kérdés, hogy az irányítást nem lehet testre szabni — választhatunk a billentyűzet, illetve a joystick közül. Ez utóbbira a kedves program azonban egyáltalán nem reagál, a klaviatúra rejtelmeit pedig a nagyrabecsült felhasználónak kell kitapasztalnia, ehhez azonban egy betű segítséget nem kap. Nem mintha ez sokat számítana, hiszen a véres verejtékkel működésre bírt játék során a repülőgépek székrekedéses struccok dinamizmusával reagálnak az irányváltoztatásra, célzási pontosságuk tekintetében pedig alighanem alulmaradnának egy gangeszi vak delfinnel vívott párbaj során.

Kínkeserves kutatás eredményeképpen sikerült minimális pozitívumot felfedezni a nagysikerű alkotásban. A buddhai türelemmel és kellő makacssággal megáldott játékosok igen széleskörű küldetéslistából válaszhatnak, amelyen a szőnyegbombázástól — radírozz le egy várost a térképről — a gép-gép elleni küzdelemig terjed. Azonban hiába, ha a gépünk már azelőtt a Mir űrállomás alkatrészeit megszégyenítő tűzlabdaként zuhan le az égboltról, mielőtt egyáltalán a célkeresztünket többé-kevésbé célra tarthattuk volna.

Külön említést érdemel a program grafikája. Bár fáj a szívem, amiért ezért pazarlom a drága nyomdafestéket, a kedves Olvasó idejét és saját értékes perceimet, egyszerűen muszáj szólnom pár szót a szoftver ezen részéről. Szemfájdító. Iszonyatos. Rettenet. Kicsit bővebben kifejtve, azt hiszem elég annyi, hogy a hetedik születésnapomra kapott Soccer Game nevű kvarcjátékom képernyőjére



nagyobb öröm volt nézni, mint a Jagdverband 44 képsoraira.

Összegezve az eddig elmondottakat — Figyelem! Népnevelés következik! - azt hiszem joggal tartom szomorúnak, ha valakik ilyen dilettáns, amatőr és tulajdonképpen számító módon próbálnak meg hasznot húzni a emberiség egyik legnagyobb háborújából. Ellenpéldaként a néhány oldallal távolabb található Medal of Honor Allied Assault című játékot tudnám említeni, amely kellően igényesen és részletesen lett kidolgozva ahhoz, hogy visszaadjon egy keveset a háború rémségeiből, amelyre nem kötelező emlékezni, azonban hitelesebb képet ad, ha valaki mégis kíváncsi lenne rá.

Dawe

www.jag44.com

Hammer Technologies / Hellfire
PII 300 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	3
JÁTSZHATÓSÁG	2
SZAVATOSSÁG	1
ZENE-HANG	5

✓ - sok küldetés
- sok információ a különféle géptípusokról

X - nézhetetlen grafika
- irányíthatatlan repülők

51

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte**-ra,
9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam,
továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Az előfizetés értéke

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

ÖSSZEG

EXP TV SK

COMGAME "576" Kft.
1389 Bp., Pf.: 132

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

A 6 db ajándék példány
felsorolása
(+2 szám arra az esetre,
ha a választott számok
valamelyike elfogyott!)
pl.: 96/4, 99/2 stb.

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MEGHALT

Közlemény

Kérjük, ide ne írjon és ne bélyegezzen!

Feladó

A különszolgáltatások igénybevételének lehetőségei és azok jelölése

EXPRESSZ

TÉRTIVEVÉNYES

TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES

EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

SERIOUS SAM THE SECOND ENCOUNTER

Figyelem! Most következő műsorunk a nyugalom megzavarására alkalmas elemeket (kép- és hanghatásokat) tartalmaz! Akit ez bármily módon sért, kérem váltson csatornát, hogy egy másik, még gusztustalanabb és még gyomorforgatóbb filmet nézhessen végig, persze figyelmeztetés nélkül. Köszönjük.

Az előző rész tartalmából

Amikor pamela és bobi összeveszett az utolsó mentolos rágógumin; amikor dzsoki újból -immár ötödször?- kiszenvedett egy pisztolygolyónak látszó pisztolygolyótól; amikor már az ellenségek közt is barátok közt folyt a televízióból, nos ekkor... Karesz, főhősünk, minderről semmit sem tudott -igaz, nagy ívben tett az egészre-, csak jókedvéből halomra pofozta az idegenek némiképp militaristább nézőponttal rendelkező, s felettébb kicsavarodott dimenziójából érkező hordáját a szomszéd szobában. Pedig az egész olyan szépen kezdődött. Az emberiség az új évezred hajnalán tett néhány különleges jelentősséggel bíró felfedezést, kiókumlálták, mily módszerrel képesek utat nyitni más, párhuzamos világokba. Annak rendje, s módja szerint átruccantak felfedezőútra, ám visszatérniük már bajosabb volt. Idegen, sohasem ismert létformák, amik speciálisan mutálódott fajoknak tetszettek, gondolkodás nélkül rontottak a jövevényekre, majd a „többség nyer" alapon elkezdtek beözönleni a mi világunkba. Az embereknek védekezniük kellett, nem vitás. Megtalálták az elfeledett ősök által -okkal vagy sem, jelen vizsgálódásunk szempontjából lényegtelen- hátrahagyott gépezet tervrajzait, melynek hathatós segítségével -no és persze valami „Serious" Sam nevű fazon nélkülözhetetlen közreműködésével- sikerült megszüntetni a dimenziók közötti rést. Szabadidős tér-idő kiruccanása közepette pedig Samu barátunk alaposan körbenézett, s egy Szíriuszról származó civilizáció nyomaira bukkant. Miután megküzdött a hatalmas Izével, polgári nevén „a hatalmas Ugh-Zan III"-mal, felkerekedett meglátogatni nem létező barátait a Szíriuszon. Most éppen oda tart. Vagy mégsem...? Ennek eldöntését ránk bízza a program, mivelhogy eddig tartott az intro. A kérdés az övék, én nem kérdezek ily botor dolgokat. Elvégre: nem mindegy, hol irtjuk a testetlen, agyatlan szörnyeket? Nem, de erről inkább picit később...



Kései prológ

Amikor fontos hívást kaptam a semmi közepén, hogy ugyan, lenne-e kedvem Serious Sam 2-t tesztelni, gondolkodás nélkül rávágtam, hogy „Hát persze!". A kompaktlemezzel kaptam egy szoros határidőt is, mert közeleg a lapleadás bűvös időszaka. Óh, hát ez nem jelenthet gondot. Hazatérvén Karesz kalandjait megetettem a géppel, s a röpke install után belecsaptam a lecsóba: naivan játszani szerettem volna. Konstatáltam, hogy nem ilyen egyszerű az életem, mert aranyos kis „először indítasz" windows-alerttel jutalmazta igyekvésem, amely ugyan még nem baj, de ami ezek után következett. A program ugyanis elkezdett tölteni valamit. Szó szerint valamit, mert tíz percnyi várakozás után megtapasztaltam, hogyan lehet könnyen és hatékonyan megszabadulni még meglévő hajszálaink garmadájától. Említett tíz perc alatt sikerült betöltenie egy demót. Szép, szép, de kösz, legközelebb ezt átugorjuk, elvégre fő célom



a minél hamarabbi hírig. Még tíz perc, aztán -még mindig nyugodt fejjel- végignéztem az intro-t, melyet a készítők a játék motorjával szültek meg. Nem rossz, nem rossz, de lássuk a medvét. Mondom, lássuk... Ja, hogy tölt! Micsoda meglepetés...! Egy szép térkép feletti rétegben mutatta az éppen aktuális időhúzás okát, mondhatni minden olyan idilli volt, meg szép, hogy majdnem el is olvadtam tőle. Gyönyörű. A látványban volt szerencsém körülbelül háromnegyed órányit (!) gyönyörködni. Nézegettem a monitort, ugyan vajon mi történhetett, de semmi; minden nagyon szép és jó, eltekintve a tetemes elszenvedendő időintervallumtól. Az apró, szabad szemmel csak alig-alig látható -de egyébiránt persze rendkívül design meg trendi'- négyzetecskék egymás után halványulnak át feketéből vérnarancsba. És szépen, lassacskán megtelik a ram, a mintegy kétszáz megát felölelő swap-file. Ha nem arra kaptam volna, amire, már régen mélyreható kontaktust létesített volna a szoba egyik, leginkább szimpatikus sarkával. Így azonban volt elég lelkierőm, végül valóban elérkeztem a tényleges játékig.



Ez volt az a pillanat, amikor mind a hatliternyi vér a talpamba szökött. First person shooter-re számítottam -így, szépen, magyarul-, de valami hiba folytán kívülről látom emberemet, ráadásul teljesen szürkében. Tetézve ijedtségem a képernyőn mozgó összes objektumnak szürke színe volt, hiányoztak a textúrák, egyedül a talaj és a fű őrizte színeit. Éles elmémmel rájöttem, hogy vizuális katasztrófa áldozata vagyok. Annak reményében ugyanis, hogy gyorsabban fut majd a program, előzőleg levettem a felbontást, átállítottam a videó-beállításokat. A hiba tehát az én készülékemben van. Sebtében mindent visszapakoltam egy még gyakorlatilag is futásképes állapotba. Voilá', minden textúra a helyén. Egy pár percnyi help-böngészés után rájöttem a másik rejtély nyitjára is: eszeveszett billentyű-nyomkodásom eredményeként rátenyereltem a H billentyűre, ami pedig a nézőpont-váltást idézi elő.



Medveeeee!

De talán inkább mégsem. Mindjárt kezdésnél azt vehetjük észre, hogy beleugrottunk a közepébe. Pontosabban egy nagyobbacska pocsolya közepébe, melyből nem vagyunk restek kiúszni -szuicid hajlamokkal rendelkező egyedek kíméljenek. Miután pedig megtettük első lépéseinket a szárazföldön, szembetaláljuk magunkat néhány igencsak rokonszenves lénnyel. Ők azonban láthatóan nem ilyen barátságos bájcsevelyre gyűltek körénk; rövid vizsgálódásunk beigazolja balsejtelmeinket, miszerint főfogásként érkeztünk meg a kör közepére. Még szerencse, hogy ilyen esetekre mindig van nálunk egy jól kezelhető colt, és pillanatok alatt végzünk is a ránk szabadított hím avagy nőstény „gnarr"-okkal. Ehh, furcsa világ ez, ahol ilyen szépséges maya (azték? inka?) templomok között szabadon mászkálnak a kései génmanipuláció kifejlett, ám szemmel láthatóan hibás elemei. Valahol fent, a lépcsős piramis tetején terpeszkedő arachnoid (gyakorlatilag: póklény) forró rajongását zúdítja nyakunkba. Hogy ismételten pontosítsak, a nyakunk mellé. Gonosz póklényt célba vesz, lő, pusztít, éljenez. Ízelítő a majd' kéttucatnyi ágyútöltelékből -vagy ahogyan egyik jó barátom mondta volt: hullajelölt. A kifejezés ez esetben kiváltképp kifejező erővel bír. Van itt minden, mi szem, s szájnak ingere, kezdve behemót, kétlábú varangyoktól egészen egy komplett fejetlen alakulatig. Várjunk csak, van nekünk itt egy levegőben röpködő hárpia-kisasszonyunk is! Kicsit ugyan szögletes szegényke, de vigasztaljon a tudat: ugyanolyan cafatokra bomlik szét, mint esztétikailag silányabb társai. Mindezek ellenére mégiscsak a tökfejű „Cucurmito"





mellet török lándzsát, mert olyan, de olllyan szimpatikus azzal az aranyos láncfűrészével. Utóbbi babaholmi természetesen a mi arzenálunkból sem hiányozhat. Ezzel a váratlan fordulattal rátérek saját fegyvereinkre, melyek jelentős részét bóklászás közben találjuk meg. A kés és a colt ugye, adott felszerelés, a shotgun és a vadászpuska meg minden arra érdemes helyen fellelhető. Na és persze ebben az epizódban is szerepel az összes, fps-ekben már megszokott cuccos, úgymint gépfegyver, rakétavető, lézerpuska, 16mm-es sniper, gránátvető, csőbomba... Elmaradhatatlan tömeggyilkoló eszköz, lángszóró álnéven ismételten jelen van köreinkben, mely szükség esetén még kiegészülhet az ún. „serious"-komoly és súlyos, vigyázat nagyot üt- bombával. És, ha ez még mindig nem elég, itt van a számomra szép, cyberpunkos emlékeket felidéző „minigunalfa".

De a látvány...

...A látvány az, ami igazán megfogott. Elismerem, hogy néha bizony nem olyannak tűntek a textúrák, amilyennek a fejlesztők eredetileg szánták őket, de az összkép mindenképpen megnyerő és pozitív. A grafika, az egész környező terep és az objektumok, ellenfelek kidolgozása az, ami kárpótol a rengeteg, előzőleg általam feleslegesnek és programozói gyakorlatlanságnak betudott kényszerű megvárakoztatásért. Tévedni emberi dolog. Ez az a játék, amire érdemes volt ennyi türelmet szentelni, ez az, csak hát... Hol marad az egésznek a hangulata? Hangszóró bekapcsol. Már jobb, jobb, de még mindig nem az igazi. Valahol, út közben elhagyták a történetet; olyan érzés, mintha soha nem is lett volna. Valahogy nem tudtam magamat amúgy istenigazából beleélni. A fejlesztő csapat technikailag kiválót alkotott, de ez manapság már kevés ahhoz, hogy teljes értékű sikert arathasson egy program. Hiába, hogy egy ember-szimulátornak csúfolt műfaj szülötte a gyermek, akkor sem fog tetszeni egy ilyen, mára már meglehetősen kopottá, sablonossá vált körítés. Idegen lények, megszerzendő alkatrészek; nem tudom, de mintha már valahonnan ismerős lenne ez a fikció. Hopp. Kicsit elkalandoztam attól, amit írni akartam, tehát grafika. Elmondhatatlan, milyen szép a terep, beleértve a levelektől roskadozó fákat, de az aljnövényzetet éppúgy, mint a mesterséges építményeket. A templomok, piramisok, falak, minden nagyon aprólékosan kidolgozott és szép mintáktól ékes; igazán azt az érzést kelti a játékosban, hogy valóban a közép-amerikai dzsungelben lépdel, s az ősök által teremtett birodalmat fedezi fel. Egyre mélyebbre és mélyebbre hatol egy sosemvolt történelemben. És közben megállás nélkül csak jönnek, özönlenek a legkülönfélébb kreatúrák, a legváratlanabb irányból. De ez még mindig semmi; említett kreatúrák nem átallnak gyönyörű effektek közepette hősünkre rontani. Amit viszont mégiscsak kétségbe vonnék, az a már emlegetett külső kamera-nézet. Ebben a formájában a játék szó szerint irányíthatatlan. Ezt a módozatot persze van még hova fejleszteni, mert ugyan látványos, de az egér szinte a két véglet között mozog a magas-mély skálán. Elvétve eltalálhatjuk a ránk rontó szörnyeket is. Felemlegetném itt a Raven csapatát. A Hexen2-beli külső nézet hasonlóan játszhatatlannak bizonyult, de a srácok a Heretic2 kameramozgatását már tökéletesen megtervezték és megoldották. Egy szó, mint száz: ajándék lónak nem illik a fogát vizslatni.





Láncfűrész

A szakértő sebészek végső mentsvára. Segítségével bármilyen súlyos esetet még súlyosabbá tehetnek, miután már nincsen értelme további beavatkozásoknak. De most hagyjuk a sebészeket, figyelmünk összpontosuljon a képernyőre. Ott, a monitor képcsövéből felénk sugá-





rozódik egy bizonyos multiplayer -tehát többjátékos- mód. Hogy miképp jön ide a láncfűrész? Két szó: split screen. Manapság ritkán találkozok olyan játékkal, amely képes lenne erre a mutatványra; érezhetően pénzszagú marketingesek által terjesztett vírus hatására a minél több eladott példány reményében kiirtották az „ott csoportosul mindenki a gép előtt" stílust. Éppen ideje volt találkoznom egy ilyennel is, már kezdett bennem hiánybetegség kialakulni. Persze alap a hálózati játék is, akár LAN-ról, akár a fenséges internyetről legyen szó. A kettőt pedig -megkapaszkodás, leülés, egyebek- lehet kombinálni! Az elmaradhatatlan módozatok nem hiányozhatnak; van deathmatch pontozásra és frag-párharcra (kill, kill, kill), és persze cooperative többen a még több ellen. Ezzel még nem záródott le lehetőségeink tárháza, mert léteznek egyedi szabályokkal rendelkező szerverek is, hogy a különböző mod-okról ne is szóljak. A lehetőség adott.

Fejlődünk? Fej-lövünk!

Röviden: nem. Nem nagyon. A Serious Sam - the First Encounter megjelenése óta nem telt el olyan sok idő, s a Croteam-es fiúk ezt a tényt a viszonylag régi engine feltuningolásával, új pályák, fegyverek, szörnyek gyártásával próbálták feledtetni. Úgyahogy sikerült is nekik. Ahogyan azt el is ismerik, Komoly Karesz második előfordulását nem tekinthetjük igazán folytatásnak. De még így is örülhetünk neki, mert a grafikai motor még egy picivel csodásabb elődjénél, az akció sem fogyatkozott meg, csupán a helyszín változott valamelyest. Mert az ugye most már egyértelmű, hogy az űrhajó egy arasznyival elvétette az irányt, s a Szíriusz helyett az Amazonas vidékén vert tanyát. Ahol is pedig az alapfelállás nagyjából és egészében pontosan ugyanaz.

Rokoni szálak

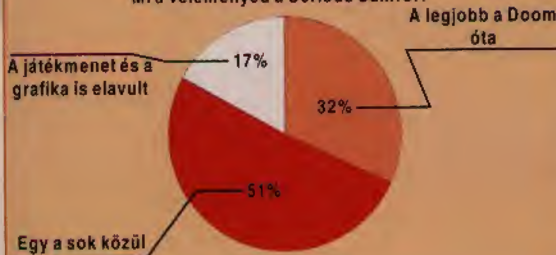
Nem tudtam játék közben nem észrevenni azokat a bizonyos kapcsokat, melyekkel példaképéhez igyekszik ragaszkodni Komoly Karesz. Hallottam a -néhol cinikus, másütt kárörvendő- megjegyzéseket, melyekkel Sam konstatálta a történteket, többnyire egy-egy lénynek álcázott poligon-halmaz likvidálását követő szakaszban. Az alapséma sem tér el különösebben a dicső példaképtől, csupán csak a helyszín más. Meg nem tudom, ki hogy van vele, de egy megszabadítandó lánykát sem vettem észre kiadós turista-utam alkalmából. Ebben bizony lemaradtak a Croteam-es fiúk. Sejthető az etalon kiléte, Duke komáról szóltam néhány elismerő szót az imént. Ám, mivel a nagyherceg újabb reinkarnációja várat magára, a Duke-rajongókat is le kell valamivel csillapítani. Nos, erre éppen a legjobb megoldás ez a program. Amolyan tízórai gyanánt fogyasztható, a kiadós ebéd előtt. Na igen, a szakácsok icipicit pihengetnek, főztjük pedig egyre inkább hasonul nevéhez. Ám a kitartó alattvalók holtig képesek várni megváltójukat. Addig is itt egy kis éhségcsillapító. Ha pedig az ebédet valamilyen úton-módon odaégetnék, még mindig elő lehet venni Samut.

Építsd a piramist!

Tömören és velősen ennyit ajánlanék mindenkinek. Mindenkinek, aki kedvet érez hozzá, mindenkinek, aki szeretett az első epizód egyiptomi földjén idegeneket trancsírozni, mindenkinek, aki nem bírja kivárni a késlekedő trónörököst. Mert bizony élményt nyújt ez a játék, még akkor is, ha történetbeli bravúrokat nem mutat fel. Furcsa világ — mondhatni, külön dimenzió — a játék-kiadók világa; ha valamiből hiány adódik, az a hiány tartós tetszhalált mutat. De ha valamily alapműnek beillő munka beérik, rögvest jönnek a klónok, a folytatások. Reméljük, a kisebb halak megmozgatják a nagyobb szoftvercégek körötti állóvizet.
A Serious Sam kiváló példa erre; egy nagyszerű alkotás, mellyel a fejlesztőgárda talán örökre beírta a nevét a játéktörténelem nagykönyvébe. Amilyen lesújtó volt a véleményem az indításkor bekövetkező herce-hurca után, olyan nagyra értékelem most, hogy végre hosszabb időintervallumot tölthettem magával az akciódús lénypörköléssel.
Rég nem éreztem ilyen jól magam mezei hentelés közben.

szemes dracoo,
tündérország puskacsősze





www.croteam.com
Take2 Interactive/Croteam
PIII 650 (PII 300), 256 MB RAM (64 MB RAM), OpenGL!

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	6

✓ -biztosan jól fut...
✗ -...egy erőművön

81

PHANTASY STAR ONLINE

Noha PC platformon első ízben találkozhatunk a Phantasy Starral, a cím mögött mégis komoly múlttal, valamint rajongóbázissal rendelkező szerepjáték-alapvetés rejtezik. Vágjunk hát bele!

Még a Master Systemes időkben alkottatott meg a sorozat első epizódja, mely a Sega újgenerációs platformján — Dreamcast — éri el gyakorlati tetőpontját. Az új köntösbe öltöztetett manga RPG a platform minden képességét kihasználja, téve a darabot minden idők legnagyszerűbb Dreamcast játékainak egyikévé. A stílustól már megszokott, 2D-s megjelenítésre támaszkodó világ/karalterábrázolás ezúttal már három dimenzióban érkezik, valamint száműzettetik a manga RPG-kre jellemző, körökre osztott harcrendszer is. Hiába azonban mindez — tucatnyi, mégha színvonalas játék aligha tarthat életben egy platformot olyan konkurensekkel szemben, mint a Playstation 2. S noha a Dreamcast, ha igen rövid ideig is, de bírta a Sony új csodamasinájával való versengést, mára bizony egyértelműen befuccsolt. Újdonságok száma: zéró. Programellátottsága: pár, a platformhoz méltó alapművön túlmenően: borzasztó soványka. A Sony által viselt, kíméletet, kockázatmentességet mégcsak hírből sem ismerő üzletpolitika pontot tett a Dreamcast rövidke történetének végére. Noha kínos, ám kérlelhetetlen tények ezek — ebben látom magyarázatát, hogy a Sega gyorsvonati sebességgel



tolmácsolja felénk Dreamcastre keltezett alapvetéseik PC adaptációit. Mint az sejthető, igyekeznek a lehető legtöbbet lefaragni a valószínűleg hatalmas mértékű profit/piacvesztésből. Alig két hónapja hogy a manga ihletettségű, Hundred Swords nevű Dreamcast RTS-t besuvasztottuk kollekciónk "Végszükség Esetére„ szekciójába, érkezik a Phantasy Star adaptáció is. S hogy legyen valami extra is a dologban: annak is interneten játszható változata.

Űr. Hajó.

Essünk akkor túl a nehezén. Lévén, amit a Phantasy Star történeti alapkövei felmutatnak, aligha fogják buzgó popcorn s kólafogyasztásra sarkallni a derék RPG megszállottakat — viseltessenek ám azok nagyfokú elkötelezettséggel a manga iránt. Nos: egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy túlnépesedett, mocsoktól, bűntől, hitetlenségtől terhes Föld. A bolygó nagytudású vezetői idővel ráébredtek, hogy ez így nem mehet tovább — új élőhelyet kell biztosítani a népszaporulatnak. S lőn: évtizedek hosszas munkája során, megalkotják a Pioneer 1 névre keresztelt kolóniahajót, melyet aztán új világok felfedezésére indítanak. Megjegyzendő: ehhez mellékelnek legénységet is. Pár éves csellengés után a Pioneer 1 talál is egy Ragol nevű planétát, mely egyértelműen alkalmasnak tűnik az emberi életre. A szakosított alegységek meg is kezdik a kolonizációt, melynek első fázisa a Central Dome felépítése. Ez a létesítmény felel az atmoszféra finomhangolásáért, a bolygófelszínen feladatokat teljesítő munkáslények élelmezéséért, stb. stb. Mikor már látszik, hogy minden a kívánt mederben halad, a Pioneer 1 erősítést kér munkaerő szintjén, meggyorsítandó a folyamatokat. Érkezik is a Pioneer 2 — mert voltak olyan szemfülesek a Föld Bölcsei, s rögtön kettőt is gyártottak, bizony. Most jön a Fordulat: szóval, a Pioneer 2, röviddel a Ragol szektorba való megérkezé-

Vélemények a Világhálóról

AMester

„Ez a Dreamcast egyik legsikeresebb online játéka. Állítólag készül a 2. része is, de a DC vége miatt nem biztos, hogy megjelenik. (Legalábbis DC-re) Egyébként egy hack-and-slash RPG, ha jól emléxem.„

PcDome fórum

Madarat Tolláról, Karaktert Magjáról

Vajon a Mag hasonlít egy hű kutyához, avagy említett blöki hasonlít a Maghoz? A Mag nem más mint egy, karakterünk háta mögött fejmagasságban levitáló kis szerkezet, mely saját intelligenciával, sőt egyesek szerint: érzelemvilággal is bír. Jelentőségük a gazdakarakterre gyakorolt hatásokban keresendő: egyik Mag gyorsabbá, másikuk intelligensebbé tesz — ám hogy miféle Magot is tudunk magunk mögött — mármint magunk mögött, s nem Magunk mögött — csak rajtunk áll. Előljáróban annyit, hogy alapvetően tamagochi-szerű "lényfejlesztősdiről„ beszélünk, mikor a Magokat vizsgáljuk. Saját fejlettségi szinttel, tulajdonságokkal, valamint igényekkel rendelkező kis szerkentyűk ők, kik végtelen odadással viseltetnek a gazdatest felé. Nézzük alaptulajdonságaikat: Level: szint. Korai megkötésekre számítanunk felesleges, lévén a Magok tekintetében értelmezett maximális szinthatár: 200. A Mag akkor fejlődik, ha etetjük — így fejlődésének üteme csakis rajtunk áll. A kezdetekkor szerkentyűnk bármely, regeneratív hatású cuccal beéri, ám később már kényesebb gyomorral fog bírni — itt körvonalazódik a Mag rendszer komolysága, összetettsége. 10-edik szint után, majd minden ötödik szintenként, Magunk új formát ölt — mely formák saját névvel s jelleggel bírnak. Így a gazdatestre gyakorolt közvetlen hatásaik mind több s több jelentőséggel bírhatnak. Magunk további tulajdonságai: Level: ha laccsolsz, a Mag level. Synchro: a Mag s a karakter közötti harmónia, ha úgy tetszik: szeretet mutatója. Ha nem gondoskodunk szerkentyűnkről, úgy nyűgösen háttérbe húzódhat, mikor pedig a legnagyobb szükségünk lenne rá. Így célszerű ezen értéket a lehető legmagasabban tartani via etetés, avagy münyüszgetés. (Mikor senki sem látja.) Lehetőség szerint mindkettő. IQ: íkú. Ha alacsony, úgy Magunk nem igazán lesz fogékony arra, mikor is van bajban a gazdatest. Magunk hátramaradt tulajdonságait már saját bőrünkön is megtapasztalhatjuk — többek között ezért vagyunk hajlandóak eltűrni, hogy végig a fejünk mögött zümizzen egy kis hiperaktív cyberbogyó. Érdemes még szót ejteni a Photon Blastekről, melyek a Magok első három "generációváltásakor„ válnak aktívvá, illetve használhatóvá. Pusztító erejű fogások valóban, ám ezeknek is 6 fajtája van. Így ebbe már nem folyok bele — mint látható, a Phantasy Star páratlanul összetett szisztémával rendelkezik.

sét követően, rettenetes rázkódásokat produkál. A legénység előtt csakhamar kikristályosodik, miszerint közvetlen összefüggések lehetnek a Ragol felszínén bekövetkező robbanás, valamint az említett jelenség között. S valóban: műholdas felvételek révén bizonyítást nyer, hogy a Central Dome-nak volt arca felrobbanni, míg a kolóniával való kommunikációs csatornák — mi sem természetesebb — megszűntek. Ki kellene deríteni, mi is a helyzet. S ki lehetne erre alkalmasabb, mint a monitor előtt ülő elem, ki karaktere megalkotását követően felgöngyölíti az ügyet. Nosza, induljunk!

A Világmodell

A Phantasy Star Online 3rd Person kivitelben láttatja hősünket, valamint az őt övező világokat is. Itt álljunk is meg egy percre: elég csupán három lépést tennünk, s máris komoly sanszunk lehet sokkot kapni. Fejlesztői körökben, ám főleg konzol platformokon, úgy tűnik sikk beinteni a 3rd Person stílus már elfogadtatott, ráadásul jól bevált megoldásainak. Beszélünk itt a fix kameráról, mely jóllehet, mindvégig Miss Croft alfelére tapad, de legalább teljes kontrollt élvezünk a hősnő felett (nem mintha bármi elvi, gyakorlati kifogásunk lehetne Lara alfelével kapcsolatban). De az utóbbi idők tanúsága szerint, a konzolok 3rd Person hősei jobbnak látják terhes eredetieskedésre ragadtatni magukat. Lásd Spiderman. Nem volt PC játékos, ki le ne fordult volna az első felhőkarcolóról, legalább egyszer. S most lásd: Phantasy Star Online. Miről is van szó? Nos, mihelyst jobbra fordulunk, karakterünk azonmód kiszalad a képernyőről, míg a kamera bambán álldogál az eredeti menetirány szerint. Csúcsizzó. Aztán visszatornázzuk emberkénket/androidunkat követhető pozícióba, kiismerendő a mű által képviselt, csapnivaló kamerakezelés szeszélyeit. Egyetlen tipp, amivel szolgálhatok: tessék nyomkodni a TAB-ot, mely egy gyors fordulatot követően, többé-kevésbé emészthető pozícióba helyezi a kamerát. S noha a Phantasy Star Online-nak kétségtelenül sajátságos ízt ad ezen megoldás, mégis: mikor azért halunk meg egy harc során, mert a hősnőnk kebleire szegeződő kamera révén nem látjuk az előttünk álló szörnyeket — nem minden esetben lelkesítő. Gyakorlás, gyakorlás, kényszerű megbarátkozás. Ha hajlunk erre — amit egyébként a darab alapvetően megérdemel — úgy jó. Nézzük akkor a világmodell felépítését. Adott először is a Pioneer 2 névre keresztelt kolóniahajó, mely nevéhez hűen emberek tízezreinek éltetésére, s így egyfajta űrállomásként is felfogható. Kalandozásaink is innen kezdődnek. Elég csupán egy gyorsabb kört tennünk a hajó ölén, s rá is akadunk egy teleportra — itt körvonalazódnak a Phantasy Star Diablora hajazó jellegzetességei. Ezen teleportokon keresztül juthatunk be a dungeon-ökbe, mely esetünkben s a kezdetekkor a Ragol bolygófelszínét jelenti. Az oda-vissza történő közlekedés lehetősége természetesen adott, sőt: így már a játékmenet ódon — egyszersmind továbbra is kellemes — alapjaiba is betekintést nyerhetünk. Segítek: megyünk-megyünk az erdőben, ütlegeljük a ránk özönlő rémségeket, felszedjük az utunkba kerülő tápokat, majd szintlépés alkalmával visszatérünk a biztonságot jelentő kolóniahajóra. Először áttekintjük a játékmódokra jellemző sajátosságokat, majd ütünk egy keveset.





ネットワーク

Mi is a Techniques rendszer?
Nos, az alkotók bevallása szerint, ezen hozadék a más RPG-ktől megszokott/elvárható mágiarendszer megfelelőjeként fogható fel. Később részletesebben is tárgyaljuk. Kasztunk megválasztásán túl, deklarálnunk kell még karakterünk faját is. A mű három fajt ismer, ezek: ember, újember, illetve android. Az emberi faj választásával egy alapvetően kiegyensúlyozott, sem különleges javadalmakkal, sem hátrányokkal nem rendelkező karaktert indíthatunk útjára. Az újember, mely faj egy az itt ábrázolt jelen tudósai által finomhangolt emberi organizmust takar, fejlesztett mentális tulajdonságokkal, valamint gyengébb fizikummal rendelkezik. Így "technikatudók„ előállításához ideális választás. Android: ijesztően erős fizikum, illetve teljes méreg immúnitás tartozik az android legfontosabb ismérvei közé. Kompenzálandó ezen tetszetős jellemzőket, mesterséges személyünk hozzá sem szagolhat a mágia tudományához. Nos, ezen felhozatal összességében kilenc, előállítható karakterkasztot számlál, melyek mindegyike fellelhető a szelekciópanelen, már kész formában is. Utolsó lépés, valamint meglepően ötletes megoldás gyanánt, karakterünk külsejét fogjuk parametrizálni. Arcszerkezet, hajzat, ruházat, testalkat, stb. stb. Érdemi hatással a játékmenetre nem bír, viszont abszolút üdvözlendő kivitelezés. Vizsgáljátok az általam játszott neopunk bőrt? Csak a nevét nyúltam — de azt nagyon...

Játékmódok

A módokat illetően nem sok lényegi differenciával számolhatunk. Egyrészt, a multiplayer alapú játék által képviselt élményanyag színvonalát itt is természetszerűleg növeli, hogy csapattársainkat létező emberkék navigálják valahol a világban. Másrészt az sem rossz, hogy a Sega letölthető küldetéscsomagokat tesz közzé a neten, fokozandó a mű szavatosságát. Csakúgy, mint egyjátékos üzemmódban, multiplayer alapon is a kooperatív játék kerül előtérbe. Diablo fanatikusoknak egyenesen rossz hír azonban, hogy az egymással történő csatározás lehetősége, úgymond: nem áll fent. El akarod venni Yokusama +5-ös kardját? Nem fogod, lévén: 1. ő valószínűleg hülye lesz odaadni. 2. ha rá akarsz zúzni pajszerrel, csak bambán néz majd rád, mit legyezgetsz itt ily nagy buzgón. A multiplayer alapú hardcore RPG szerelmesei így valószínűleg nem fognak túlzottan belemélyülni a darabban — csapattársaink szentek, sérthetetlenek. Beszélni azonban lehet velük. Erre szolgál a felettébb illogikus módon, a "fel„ kurzorbillenytűvel meghívható dialógus ablak, mely láttán minden jobb érzésű használó menekülésbe fog, mintegy önnön erejéből gépelendő be csapattársainak szánt közlendőit. Kiemelendő még a két játékmód közötti csatornák rugalmassága, következetessége: ha valamit megszerzünk egyjátékos módban, annak nem kell búcsút intenünk multiplayerben sem, illetve vica-versa. Egy csapat maximális létszáma egyébiránt négy — így a napjaink MMORPG-iben ábrázolt birodalmak összetettségével — lásd Anarchy Online — azért nem kell/illendő számolnunk.

!ÜssedteisüsseD!

A Phantasy Star Online valós idejű harcrendszert használ, mely megoldás alapvetően kedvünkre való lehetne, ha nem keserítené meg életünket a kamera már körvonalazott rakoncátlansága. Az ügymenet

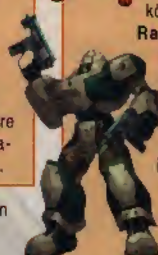


Karakter Kultúra

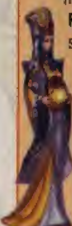
A mű karakterszisztémája kasztrendszereken alapszik.



Hunter: mesterei a közelharcnak, így a kétkezi vágó/szúrófegyvereknek is. Közelharc során ők jelentik a legnagyobb veszélyt opponenseik, valamint önmaguk számára is — lévén rendszerint ők állnak a közelharc alapú konfrontációk középpontjában.



Ranger: szakterületük a lőfegyverekkel való hatékony bánásmód, illetve a távolságtartó ütközetek alapjainak, majd mesteri szintre való fejlesztésének elsajátítása. Az alkotók egyébiránt melegen ajánlják, hogy single player alapon ranger köntösbe bújjunk. De nem muszáj.



Force: egyfajta mágusszerzet ő, s mint ilyen, fizikai szempontok szerint a leggyengébb kaszt. Nem ám alábecsülni — a Phantasy Starban ábrázolt Techniques rendszer révén igen ütőképes egyedek válhatnak belőlük.

azonban nem különösebben bonyolult, még ha nyomokban igen kényelmetlen is. Nyomjunk szépen egy entert. S lőn: karakterünk produkál egy kardcsapást. Ha még azelőtt útjára indítunk egy újabbat, hogy befejezte volna az elsőt — egy másik figurával egészíti ki az elsőt. Ha elég ügyesek vagyunk, úgy összehozhatunk egy hármas combót, melyet a kezdeti szörnyek garantáltan képtelenek lesznek túlélni. Mi a helyzet azonban, ha más típusú támadásokra, Isten ne adj, mágiára áhítoznánk? Kérném: Home billentyű, majd Customize Action Menu. A jobb sarokban rezidens ikonpanel testreszabása révén összehozzuk azon palettát, mely megfelelő kívánalmainknak. Megjegyzendő: a technika használata manát fogyaszt, mely utánpótlásáról az erre használatos modulokon keresztül gondoskodhatunk. Normál támadáson kívül létezik még Heavy Attack is, mely azonban jóval lassabb, ám természetesen komolyabb sebzést eredményez. Megfigyeléseim s tapasztalataim azt mutatják, hogy a combo alapú csatározásnak

ゲーム新次元。

Az alaptulajdonságok ismertetése



HP: Hit Points. Ha ütnek, fogy. Ha elfogy, borulsz. Ha szintet lépsz, nő. Ha páncélt használsz, szintén nő. **ATP**: azaz, Attack Power. Ezen jellemző határozza meg, hogy aktuálian használt dorgálóeszközünk belalált csapás esetén mekkora mértékű kárt is tehet opponensünk HP állományában.

DFP: Defence Power. Az Attack Power fordított megfelelője. Minél nagyobb, annál rezisztensebbek leszünk az ellenfél ütlegeivel szemben. Értsd: magasabb DFP esetén az eredetileg elszenvedett HP veszteség felével, avagy akár harmadával is megúszhatjuk.

MST: Mental Strenght, azaz Mentális Erő. Ezen tulajdonsággal androidok nem bírnak, lévén előttük ismeretlen a technika használhatósága. A jellemző maga egyébiránt a karakterünk által előtt spellek hatékonyságát vetíti előre. Így, magas MST esetén az előtt tűzgolyó hatótávolsága, valamint sebzése is jóval tetszetősebb képet mutat.

EVP: Evasion Power. Nem jön rosszul, ha karakterünk képes elvetődni a rá záporozó ütlegek, avagy szitkok elől. Ezen tulajdonság alapvetően határozza meg, adott esetben mekkora esélyünk lehet erre.

LCK: Luck. Nagy szerencsével bíró karakterek több kritikus csapást, lövést mutathatnak be, míg balszerencse által sújtott karaktereink örülhetnek, ha hetente egyszer képesek húst szelni luft helyett. Így nem lebecsülendő tulajdonság.

A kérdés adott: hogyan, miként növelhetjük alaptulajdonságainkat? Nos, szintlépések alkalmával automatikusan kapjuk a növeltetéseket, méghozzá karakterünk kasztjának függvényében. Ez így még nem hangzik különösebben üdvözlendőnek, ám a Magok, valamint különböző magic itemek révén, hamarosan felismerjük a nekünk tetsző karakter előállításának módozatait. Mindenekelőtt azonban, tegyünk egy kirándulást a játékvilágban.

nagyobb hasznát láthatjuk. Kalandozásaink során számos ládára, egyéb széttörhető objektumra lelünk, melyeket annak rendje s módja szerint szétcsapkodunk. Tartalmuk felvétele szintén enterrel, értékesítésük pedig a Pioneer 2-n rezidens kereskedőkön keresztül történik. Hasonlóan a Diablóhoz, mágikus tárgyainkat itt is azonosíttatnunk kell, mielőtt megismerhetnénk / hasznosíthatnánk képességeiket. Az azonosító mesterember szintén a kereskedőházban székel. Persze képletesen. A darab — tetszik, nem tetszik — kilépést követően automatikusan ment, míg a játékvilág szörnyeit s entitásait: regenerálja. Így semmi akadálya, hogy pusztán az első pár pálya szörnyeinek módszeres, többszöri legyilkolása révén érjünk el magasabb szinteket. Mi történik, ha harc közben meghalunk? Nos, Game Over helyett a Pioneer 2-n találjuk magunkat, jóllehet a halálunk pillanatában nálunk leledző fegyver s pénzösszeg ott marad, ahol fogunkat hagytuk. Ha azonban visszamegyünk, és sikerrel jasszítunk be fokozott felkészültségre, újra magunkhoz vehetjük azokat. Célszerű egyébként hasznosítani a hajón található értékmegőrzőt, mely minden körülmények között képes értékeink — noshát — megőrzésére. Keményebbnek ígérkező harcok előtt nélkülözhetetlen, egyszersmind igen üdvözlendő lehetőség.

Szinte már jó

A darab grafikája — hát nem megmondta a Zoltán múlt hónapban? — 640*480-ban fut, természetesen fixen. Ehhez képest elég meglepő, hogy nagyobb nyitott területek megjelenítésekor a grafikus motor úgymond: bealszik, mely jelenség még a beszaggatásnál is lohasztóbb. Pár, óráknak tűnő másodperc erejéig terhes vánszorgásba fog karakterünk és a kamera, hogy aztán a kiforratlan kód fűtötte motor újra levegőhöz juthasson. Nem tökjó. A mű grafikájával a fix felbontáson túl ma sem lehet különösebb gondunk — kiemelten erőteljes a Pioneer 2 ábrázolása, valamint az ahhoz dukáló zenei aláfestés is. Kvázi: torkon ragadja a sci-fi ihletettségű manga esszenciáját. A bolygófelszínnel sincsenek eget-földet rengető gondok, jóllehet az alkotóknak időnként érezhetően nehezére esett betartani a határvonalakat esztétikum s giccs mezején. Beszélek itt extrabéna pillangókról, avagy minden idők legügyetlenebb lens flare effektjeiről. Számos dologról nem esett szó, melyek pedig szintén a program nagyszerűségét szavatolják — ám természetüknél fogva, oldalakat lehetne írni róluk. Ilyen hozadék a fegyverek bűvölhetősége, mely egyenesen szembekacagja a Diablo, avagy bármely más RPG lehetőségeit. Avagy említhetjük a Mag szisztémát, mely egymagában többet ad a stílushoz, mint tucatnyi gyengébb RPG összereje. A Phantasy Star Online így abszolút méltó tisztelgés egy mostanság már gyengélkedő konzol nagysága előtt, s mint ilyen: komolyabb figyelmet érdemel.

by GyZ



Vélemények a világhálóról

Játszol-e internetes szerepjátékokat (MMORPG)?



forrás: www.576.hu

www.sega.com

Sega / Sonic Team

PIII 450 (PIII 750), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ - rendkívül összetett, erős szisztéma
- kellemes atmoszféra

✗ - minősíthetetlen kamerakezelés
- buta sztori

88

BEYOND ATLANTIS2

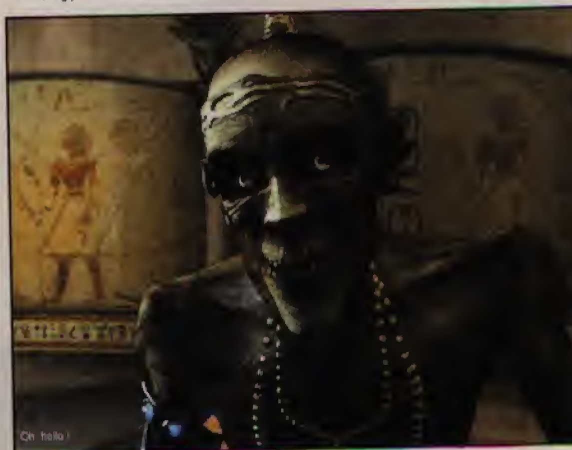
Újságunk kalandjáték repertoárja kimeríthetetlen. Nem mi vagyunk a „felelősek" ezért, természetesen a játékok kiadói gondoskodnak e jótéteményről. A játékvilág máskor oly csendes része az elmúlt hónapokban nem várt virágzásnak indult, és mi ezen oldalakon következetesen aratjuk le a piac termését. Februárban egy hosszú múltra visszatekintő, már-már patinás sorozat legutolsó darabja kerül terítékre.

Nem megszokott dolog, hogy ismertetett játékunk egyszerre két névvel is büszkélkedjen, jelen esetben mégis éppen ez a helyzet. Aggodalomra semmi ok, secperc alatt tisztába rakjuk a dolgokat, bár ehhez szükséges egy kis történelmi visszatekintés. Az első, egyértelműen beazonosítható ős kilencvenhétben jelent meg Atlantis: The Lost Tales címmel. Az Egyesült Államok és Európa alapvető ízlésbéli eltérését jól példázza, hogy míg a tengeren túl óriási bukta volt, addig földrészünkön szép eladási mutatókat hozott. Három évvel később, amikor készen állt a folytatás, a piackutató szakemberek döntése szerint jobb, ha tiszta lappal indítanak odaát, így tök ugyanaz a játék két különböző névvel debütált: Atlantis 2 lett Európában, Beyond Atlantis Amerikában. Szerencsére a folytatás sokkal igényesebb játék lett, mint az első rész, ezért a harmadik epizód megjelenése előtt nem kellett még újabb nevekkel kirukkolni, elég volt az eddigiek mögé biggyesztett számokat emelni eggyel.

Vízhiányos tengeri mese

A történet Gonosz Bácsi ténykedésével indít. Gonosz Bácsi — jobb híján e nevet adom neki, mert a játék nem csak az övével, de mindenki másával is igencsak fukarkodik. A játék során nem tűnik fel, hogy az összes szereplő az anonimitás álcája mögé rejtezett, vagyis nem különösebb hátrány ez, hacsak annyiban nem, hogy az általam kreált rendkívül találó beszélő nevek alapján kell majd esetlegesen beazonosítani a szereplőket. Szóval Gonosz Bácsi Peruban talál egy kristálykoponyát, aminek nagyon, de nagyon tud örülni. Két évvel később, kétezer-húszban — a jövőben vagyunk, de ennek sincs még a legkisebb jelentősége sem, mindjárt kiderül miért — a szaharai Hoggar vidéken utazgat Hősnőnk, mikor sajnálatos autóbalesetet szenved. Minek ül a volán mögé, ha nőnemű az illető? - vetődhet fel az igencsak rosszmájú kérdés, ne is tegyük fel. A hölgy igencsak szerencsés, egy arra levegelő tuareg — talán személyesen az Utolsó Tuareg cím nem is annyira emlékezetes akciófilmből — megmenti, de jelzi, nem maradhat sokáig, ugyanis sürgősen le kell mészárolnia néhány idegent, akik kedvenc kútja mellől zavarták el az imént. A kíváncsiság nagy úr, követjük Utolsó Tuareget, és már nyakig benne gázolunk a történetben.





▲ *A kedvenc képernyővédőm*

Gonosz Bácsi folytat a kútnál ásatást, munkáját marcona őrök hada ügyeli. Egy közeli üregben a csillagkaput megszégyenítő portál várja a belépőket, igaz csak azokat, kik megfejtik nyitjának titkát... A Beyond Atlantis 2 története három nagy fejezetre oszlik. Az első során az ókori Egyiptom szürreális világába kerülünk, ahol a haldokló fáraón kell segítenünk. Pontosabban az örök körforgás egyik kellemetlen szakaszán kell túljuttatnunk halhatatlan lelkét... Igen, lesz itt némi szakrális gyilkosság, de nyugi: újjászületés is, ami elősegít távozásunkat e bármily szépséges, mégis nyomasztó helyszínről. Kalandjaink további sorrendjéről mi döntünk, a két következő helyszín teljesítésének menete rajtunk múlik, de azért senkit ne tévesszen meg ez a csinos csel, a játék továbbra is lineáris marad — csak egyféleképpen bejárható az út a befejező animációig.



▲ *Hol az a Load Game opció?*

Tehát két nagy kaland vár minket, a rövidebb és könnyebb rész a történelem előtti, jégkorszaki Földön zajlik. Egy sikertelen mammutvadászat folyományaként nemsokára Hősnőnk elhalálozik, de lelke csak most fog igazán virgonckodni. Számos látványos esemény után nem csak önmagunkat sikerül feltámasztani, de a jégkorszak férfijának is kezébe adjuk a jövő hadiiparának kulcsát.

Harmadik utazásunk az ugyancsak egzotikus arab ezeregy éjszaka egyikébe kalauzol minket. Szellemes megoldásként Hősnőnk meséli egy időben a kalifának azt a történetet, amit mi játszunk el egy fiatal, de annál tehetségesebb tolvaj szerepében. Az arab éjszaka nem szűkölködik az alig-alig palástolt erotikában... és az igazán agytekergető logikai fejtvényekben. A történetek metszéspontjában pedig nem más, mint a titokzatos kristálykoponya áll, miről kiderül, hogy belsejében egészen csinos virtuális valóság lakozik.

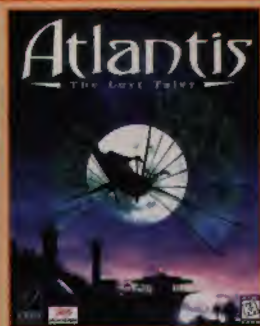
A fentebb ismertetettekből két dolog derül ki: egy az, hogy a cselekmény egyes részei csak nagyon enyhén, vagy egyáltalán nem kötődnek egymáshoz, kettő: a Beyond Atlantis 2 című játéknak vajmi kevés köze van a mitoszokból oly jól ismert elsüllyedt kontinenshez, így aki a víz alatti tájképek miatt vágna bele a történetbe — csalódni fog. Sebaj, számos más értékelendő tulajdonság bőségesen található a játékban.

Különös figurák serege

A játék előző részeihez képest nagyságrendekkel kevesebb szereplővel fogunk találkozni, de csekély számuk ellenére annál különösebb sereglet ez. Vannak közöttük úgy-ahogy embernek nevezhetőek, és vannak, akik sosem voltak azok, csak azért, mert állatnak születtek. Az emberek között olyan személyiségekkel találkozhatunk, mint ókori papok, jégkorszaki vadász, arab varázsló démonjai és háremhölgyei, sőt még a lámpásból előbúvó dzsinn is teljesíti egyszer egy kívánságunkat, az én személyes kedvencem mégis az egyiptomi világban sofőrünknek felcsapó múmia.

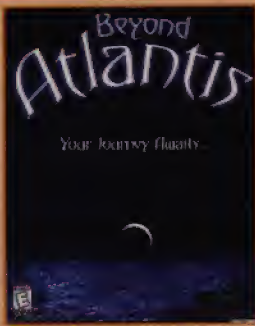
Izgalmasan rémisztő jelent során mászik elő szarkofágjából az aszott testű, ráncos halott, de amikor hányaveti módon elterpeszkedik a kőkoporsó szélén és vihorászva hogylétünk felől érdeklődik, már sejtettem, hogy ő a humoradagokat fogja szállítani a játékban — és Hősnőnket futurisztikus ladikján. Soha nem gondoltam volna, hogy egy zombi arcára tekintve az aranyos jelző ugrik be, de most éppen ez a helyzet ezzel a síron túli révésszel, olyannyira megszerettem, hogy máig is képernyővédőként funkcionál, hehe, metafizikus szimbólumként

Előttünk a vízözön



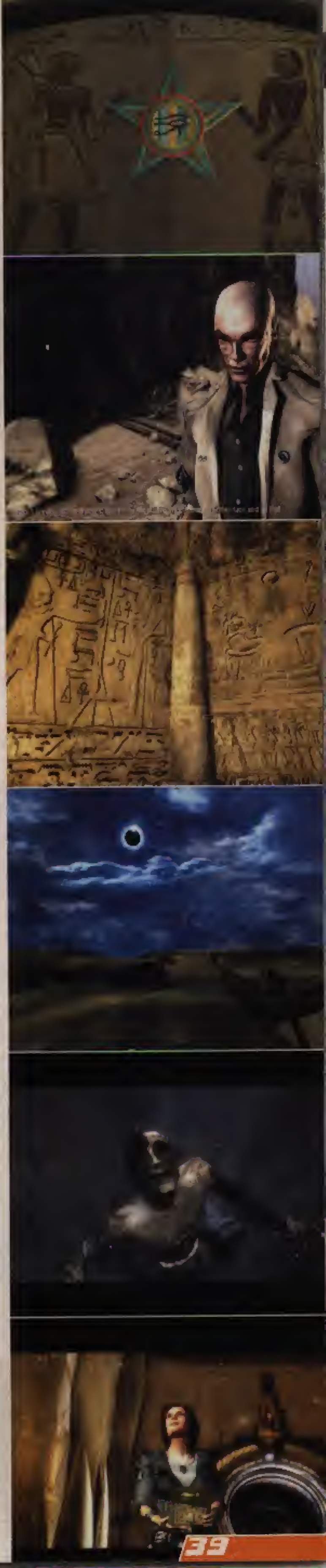
Atlantis: The Lost Tales

A sorozat első részében az atlantiszi királynő, Rhea frissen választott férjét, Seth-et alakítjuk. Az ünnepi ceremóniák után elfoglalván helyünket a palotában, kiderül, hogy a királynőt elrabolták. A szomszédos sziget barbárjai tették, vagy netán belső intrika áldozatául esett? A neves Myst klónjának tekintették. A már akkor is használt Omni 3D technológia még jócskán kiforratlan, a játék látványvilága messze nem kielégítő. Hiába a közel ötven karakter, a különböző feladványok, a történet túl egyszerű, és ami még bajosabb, hogy teljesen lineáris. A következő feladatot csak akkor lehet megoldani, ha ez előző sikerült, a sorrend teljesen kötött.



Atlantis 2 / Beyond Atlantis

A trilógia második fejezete pár generációval később játszódik. Főhősünk Ten, Seth leszármazottja. Most, mint a Világosság Hordozójának kell megküzdenünk az ellenünk áskálódó és egyre erősebb sötét mágia birtokosával — öt földrészen keresztül. A játék helyszínei: Tibet, Írország, Kína, Yucatan és Shambhala. A látványosság számottevően javult, az eltelt két és fél év során az Omni sokat fejlődött. Míg elődje tíz feladvánnyal rendelkezett, ebben már tizennyolc található. A zenei rész ugyancsak emlékezetesre sikeredett. Igaz, hogy akkoriban jobbnak számítottak olyan játékok, mint például a Longest Journey, vagy a Riven, mégis szép sikereket könyvelhetett el.



a játék befejezése után is kísért szelleme. De nem csak ő, hanem a többi karakter is, akikkel beszélgethetünk, jól kidolgozott figurák, egyéniségek, melyek egyértelműen emelik a játék színvonalát.

Csakúgy, mint a Beyond Atlantis 2 előző részében, ebben a játékban is sok állattal — valós vagy mitológiai — fogunk találkozni, mint például kardfogú tigrissel, sámánisztikus jelképekként szereplő farkasokkal, földöntúli intelligenciát birtokló delfinnel, vagy az önnön hamvaiból újjászülető főnixmadárral.

Agytekergetés indul

A Beyond Atlantis 2 fejlesztői a rejtvénytípusok igen széles palettájáról válogatták össze azokat, melyekkel a játékmenet során találkozni fogunk. Több esetben egészen egyszerűen a látványvilág tüzetes szemrevételezése, és ez elég az utunkban álló probléma legyőzéséhez, teszem egy közeli falon található ábra a gyógyír minden bajunkra. Vannak taktikai és ügyességi játékok, melyek nem csak a reflexeinket, de néhány sikertelen próbálkozás után a türelmünket is próbára teszik. Ilyen a „mozgó célpont eltalálása kővel" című rész, mely során, ha hibázunk, életünkbe kerülhet az ügyetlenség. A leglátványosabb és egyben legbizarrabb példa erre a mutáns gnómmal folytatott ugrójáték a varázslótoronyba vezető csigalépcsőn, melybe meghökkentő módon egy, a játék egységes látványvilágától merőben különböző őskövületnek számító „kvarcjátékot" is beültettek.

Szintén szükségünk lesz néha tárgyakra is, némely fejtörő egy-két tárgy összeillesztésén vagy egymásba oltásán múlik, bár soha nem lesz nálunk zavarba ejtően sok lom, és csak kivételes esetekben kell „pixelvadászatba" bonyolódnunk. Biztosan vannak olyan rajongói a műfajnak, akik szeretnek mindent tüzetesen átvizsgálni, nekem a valószínűtlen helyekre rejtett tárgyak megtalálása nem tartozik a kedvenc elfoglaltságaim közé, sajnos a történet végén éppen az utolsó akadály ebben merül ki.

A Beyond Atlantis 2 csúcsát mégis a logikai fejtörők alkotják, mikből kapunk bőven, és eltérő nehézségi fokozatban, hogy a kezdőknek legyen sikerélménye, de a haladók is megdolgozzanak a pénzükért. A legtöbbet még e sorok írójának is sikerült egyből leküzdeni, mégis egynémely esetben már-már felhívtam a tudakozót, de a csúcs mindenképpen egy bizonyos csillagtérkép, mely során három dimenzióban látható csillagkonstellációkat kell egy sík térképre rajzolni, pfúj. Ez az enigma olyan nehézre sikeredett, hogy még képeket is közlünk a megoldásáról, de aki most odalapoz, annak rácsapok a kezére. Nyomatékosan ajánlom mindenkinek, hogy a segítségeket csak teljes elkeseredésében, az ön- és gépcsonkítási hajlamok előtérbe kerülésének esetén használja fel.

Írd, ahogy akarod!

A hieroglifa nagyon jellegzetes, egyedi írásmód, hiszen formailag képírás. Tárgyakat, élőlényeket ábrázol nagy hűséggel, tartalmilag azonban szót, szótagot, sőt mássalhangzót is jelölnek hieroglif jelekkel. A hieroglifák közt nincs szóelválasztó jel, szóközt sem hagynak. Az írás iránya különböző lehet, írtak függőlegesen és vízszintesen is. Ez utóbbi esetben az olvasás irányát az határozta meg, hogy merre néznek a képek fejei - arra irányult tekintetük, ahonnan az írás kezdődött. Olyan feliratokat is találtak, amelyen az írásfelület bal oldalát balról jobbra, jobb oldalát pedig jobbról balra tartóan írták tele, így az oldal közepétől nézve szimmetrikus.

Az egyiptomi helyesírás szerint egy szó jeleit úgy kellett leírni, hogy a forma lehetőleg négyszögletű legyen. E szabály érdekében még a jelek sorrendjét is készek voltak megváltoztatni, a „szépség" érdekében helytelenül írtak. Az egyiptomi írás annyira bonyolult volt, hogy komoly képzés után tudták csak a kiválasztottak elolvasni, így érthető az írástudók, az írnokok kivételezett helyzete...

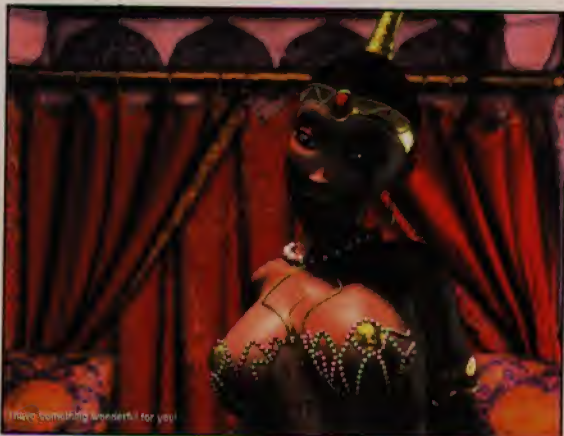


Ismét a moziban?

Itt az idő, hogy egy kicsit felvillantsuk, milyen látványvilágot produkál a Beyond Atlantis 2. Idősebb testvérei sem panaszkodhattak csúfságra a maguk korában, de a mostani, harmadik rész az eddigi legszebb, sőt az utóbbi idők messze leglátványosabb kalandjátéka. Az úgynevezett „Omni Sync" motor teljes és igen jó minőségű panorámaképeket produkál, vagyis az egérkurzorunkat mozgatva bármerre, le vagy föl, jobbra vagy balra tekintgethetünk, mindezt háromszázhatvan fokos szögben. Minden helyszín igényesen kidolgozott és ragyogóan színes, egyesek mellbevágóan magával ragadóak. Az emberi karakterek teljes 3D-ben

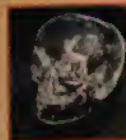


▲ *Kőkorszaki Nagyi*



▲ *Micsoda testékszerek!*

Ékszerként nem viselhető



Az őslakos amerikaiak mitosza úgy tartotta, hogy 13 ősi kristálykoponya létezik, emberi koponya méretű, mozgatható állkapoccsal... Állítólag fontos információkat tartalmaztak az emberiség eredetéről, életének céljáról és sorsáról; válaszokat az élet és a világegyetem legnagyobb misztériumaira...



Az ősi tanítások szerint egy napon valamennyi kristálykoponyát újra felfedezik, és velük felhasználhatóvá válik az a kollektív bölcsesség, melynek eléréséhez az emberiségnek mind morális, mind spirituális értelemben eléggé fejlettnek kell lennie, hogy ne élhessen vissza vele.

pompáznak, ajakmozgásuk hűen tükrözi az általuk mondott szöveget, és ami még megjegyzést érdemel, az a hajszálak eddig még csak a digitális mozifilmek képkockáin látott igényességű kidolgozottsága. Oké, Gonosz Bácsi kopasz, de Hősnőnk frizurája nagyon élethűre sikeredett. Minden animáció folyékony és a szemnek kellemesen simulékony.

A játék legelején néhány lépés animált, tehát „odafolyunk" a kijelölt helyre. Ez sajna csak beetetés, mert a későbbiekben egyáltalán nem jellemző — egyszerűen csak odaugrunk a célhoz. Az Atlantis 1 még csak csekély részletességgel futott, a második rész hozta a kornak megfelelő igényeket és a harmadik sem mentes ettől a szokástól, a látható képet akár 1024x768-as felbontásban, harminckét bites színmélységben élvezhetjük. De most jön a lényeg! A Beyond Atlantis 2 nem szűkölködik az átvezető mozikban, melyek minőségétől leesett az állam. Nem csak azért ugrott be a Final Fantasy című teljes mértékben komputer-animációs mozi, mert Hősnő akár az ikertestvére is lehetne az abban szereplő szépséges Aki Rossnak, de a „filmek" minősége is hozza az ott látott technikai bravúrt. Egytől egyig, kivétel nélkül minden animáció az elképesztő jelzőt érdemli.

A hanghatások nem sokat nyomnak a latba, viszont a színészek által felmondott szövegeket élvezetes hallgatni. Hősnőnk hangja Chiara Mastroianni, ez így keveseknek jelent valamit, de ha hozzátesszük, hogy a hölgy Catherine Deneuve lánya, biztosan többen kapják fel a fejüket. A mozifilmecskék mellett a másik extra a zenék. Ami nagy örömöt szerzett számomra, azok a kitűnően megkomponált, a helyszínek hangulatához igazodó muzsikák voltak. Nemegyszer ki se kapcsoltam a programot, ha mással foglalkoztam, mert a háttérben szóló zenék olyan jók, hogy külön is élvezetes hallgatni őket.

A játék irányítására szinte kár is szót vesztegetni, olyan egyszerű. Teljes mértékben egérközpontú, a kurzor változik, ha olyan helyre visszük, ahol valamilyen cselekedetet lehet véghezvinni, jobb-rosszabb egérkattintással ez általában sikerül is. Párbeszédek során partnerünk mellett ikonok formájában jelennek meg a kérdezhető témakörök, ha a kristálykoponyáról akarok tudakozni, akkor a koponya-képecskére bökünk, egyszerű nem? Az egér bal gombjával hívhatjuk elő a tárgylistát, melynek kezelése szintén pofonegyszerű.



▲ *Varázslói ferde torony*

Minősítés: felső-középosztály

Összegzésként elmondható, hogy a Beyond Atlantis 2 egy nagyon látványos, közepesen nehéz, kellemesen kezelhető kalandjáték, ami szépen jellemzi egy tapasztalt és profi csapat játékkészítő képességeit. Nem jobb, mint az etalon Myst-sorozat, és nem üti a rövid idő alatt kultikus tiszteletet kiérdemlő Schizm című alkotást. Egyetlen komoly hiányosságnak róható fel egy normális forgatókönyvíró, mint hozzáértő szakember teljes mellőzése — csak így magyarázható a történet összefüggéstelensége és hiányosságai —, befejezéskor is legalább annyi alapvető nyitott kérdés marad, mint az elején. De ezek lehet, hogy az Atlantis 4 / Beyond Atlantis 3 címekkel bíró jövendő játékban megválaszolást nyernek.

Balage



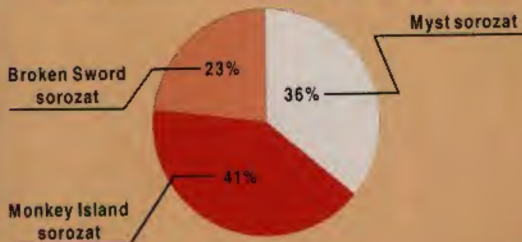






Vélemények a világhálóról

Melyik stílus képviselője tetszik Neked leginkább?



forrás: www.576.hu

www.dreamcatcherinteractive.com

Dreamcatcher Interactive / Cryo Interactive

PII 450 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	8

✓ - nincsenek üresjáratok, mindig történik valami - elképesztő szépségű animációk

✗ - erőltetett történet - egy szó nincs Atlantiszról

89

DARKENED SKYE

Az ember azt hinné, hogy a változatosság gyönyörködtet, a sokszínűség szórakoztat, de ez mégsem így történik. Mert itt egy újabb Diablo. Immár századszor.

Kicsit már közhelyes ugyan, de mégis igaz, hogy a fantasy igazi sikerét a Diablo hozta be a számítógépes játékvilágba. Még ma is a köztudatban él a játék legendája, a folytatás is elég komoly sikert aratott (ami azért elég ritka bármilyen műfajban), szóval egyenes út vezetett a klónozáshoz, hogy más cégek is megszedjék magukat, amíg a fiatalság bukik a varázslatos fantáziavilág receptre. Ahogy persze fejlődött a technika — főleg a konzolipar területén — rengeteg hasonló kaliberű játék látott napvilágot, melyek közül a Darkstone PC-n is hódított a maga visszafogott módján. A lényeg persze mindenhol ugyanaz: a piros gömb az életerő, a kék gömb a manna, van fegyvered, meg páncélod, lehet szabdalni a csontvázakat, sárkányokat, zombikat, ogréket, trollokat, BKV-ellenőröket stb.. Ezzel persze nincs is semmi baj, hiszen a Final Fantasy sorozat is már vagy tizenkét résznél tart, és mégis töretlen a sikerszéria, csak esetünkben egy másolat másolatáról van szó, ami még a legjobb szándékkal is a „nagyon gáz" kategóriába tartozik. Ennek ellenére mégsem degradálnám le azonnal a Simon and Schuster játékát (talán azért is, mert olyan édi nevük van), csak igyekszem üvöltve jelezni az eredetiség hiányát, bár a mai kínálatban ez talán már nem is akkora bűn. Amúgy meg moralizálhat az újságíró, úgyis a közönség választ...

Tökéletes másolat

Mint már említettem, a Darkened Skye erősen alapoz a Diablo sikerére, de azt már valószínűleg kevesebben tudják, hogy Dreamcaston volt egy hajszálpontosan ugyanilyen játék Draconus néven, amelyet most csupán azért bátorkodom említeni, mert a hasonlóság kétségbeejtő. Mindez arra enged következtetni, hogy bizonyos fejlesztő gárdák azt hiszik, aki PC-t vesz, az nem játszik konzolon, vagy viszont. Sajnos én vagyok a szabályt erősítő kivétel, ezért mélységesen csalódtam a Simon and Schuster kreativitásában (bár már a nevük hallatán is furcsa szorongás fogott el), amikor először megpillantottam a Darkened Skye bevezető képsorait. Sajnos PC-s berkekben is találtam hasonló alkotást, hangulatilag a tesztelésre szánt alkotás a tavaly debütált Drakan: Order of the Flame utánérzése, noha itt a történet teljesen más. Apropó, történet! Esküszöm fel nem foghatom, hogy miért kell ennyi évtized után is egy sztorit azzal kezdeni, hogy „...a Gonosz uralkodott a világ felett, s a sötét korban egyetlen magányos hős indult útnak, hogy megmentse az emberiséget...". A Darkened Skye ugyanezt a plasztik búbánatot süti el, ráadásul szemérmetlen módon. Hősnőnk, Skye egy sziklán ülve morfondírozik, így megtudjuk, hogy a világ hatalmas veszélyben van egy sötét lord (igazi hollywoodi sztori!), Necroth cselszövéseinek köszönhetően, aki gonosz varázslataival az életet akarja kiszívni belőle. Hát, mindenre számítottam, csak erre nem! A mi dolgunk persze ebben a Citrom-díjas forgatókönyvben, hogy fegyverrel és varázslattal harcoljunk a sötét nagyúr ellen, és megmentsük a világot. Mindeközben anyai ágon örökölt talizmánunkba kis köveket kell találni, hogy megtörjük az átkot, így az öröklét fényességébe emelve a sanyarú emberiséget. Hüpp!

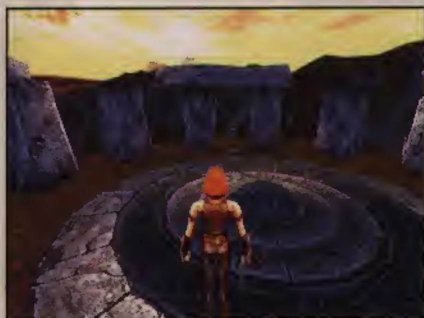
Lara Croft személyesen?

És ezzel még nincs vége a klónok támadásának! Ugyanis Skye névre hallgató főhősnőnk kialakítása,









figyelembe véve a mai virtuális nőideált, igencsak hasonlít a dicső Lara Croft sírrablóra, bár a mellméret nem lepi el az egész képernyőt, de a mozgás, a hang, a beszéd közbeni árulkodó gesztusok arra engednek következtetni, hogy az alkotók szeretik a formás fenekű világmegváltókat. Amúgy a játékmenet is hasonlít az említett örökzöldre, tekintve, hogy a dolgunk kapcsolók nyomogatása, kulcsok és kiegészítők keresése, ostobán hadonászó szörnyek átsegítése az örök vadászmezőkre, valamint rohangálás és ugrabugrálás fákon, sziklákon, házakon, és még sorolhatnám. Amikor a játék demója megjelent a piacon, a Simon and Schuster egyik vezetője, Elizabeth Braswell azt nyilatkozta, hogy Skye olyan, mint „Buffy, Tomb Raider és Crash Bandicoot találkozása". Ez végeredményben teljesen igaz, hiszen a Darkened Skye egyben platform, RPG, akció, kaland és mászkálós játék, szinte az összes sikersziériás alkotásból ihletet merített. Összesen harmincöt pálya (és még néhány bónusz), húszféle varázslat, legalább ötven teremtmény, és rengeteg fejtörő teszi változatossá ezt azt alkotást, közel másfél órás összidejű mozival színesítve azt. Bizonyos pályák közt pedig különböző lények hátán ülve közlekedhetünk, ezzel még a racing játékok kedvelői is felfigyelhetnek. És pont ezek az apróságok azok, amelyek nem engedik, hogy egyöntetűen siralmasnak minősítsem ezt a játékot.

Nem várt fordulat

Kissé paradox helyzetbe sodrom a Kedves Olvasót, ha a fent leírtak ellenére azt mondom, hogy a játék jó. Mégis ezt kell tennem, mert nem akarom a kényeskedő kultúrsznob szerepet erőltetni, elvégre a fikázás önmagában értelmetlen foglalatosság. És még csak nem is mondok ellent magamnak, mert felháborodásomat az eredetiség hiánya csiholta, nem ennek megvalósítása. Szóval, ha egy klón lehet kellemes, akkor a Darkened Skye az. A grafika egyszerűen csodálatos, a hang és a zene abszolút a helyén van, és a néhol egysíkú játékmenet megmentője pedig a humor. Ráadásul tényleg jó humor, ami az ilyen játékok esetében igen ritka, lévén, hogy csak a szakavatottak értik. Jelen esetben azonban a vicc és az önirónia közérthető, szinte minden lény, akivel találkozunk, elenged egy komoly beszólást, de még Skye is előszeretettel él a humor eszközeivel, főleg saját hiányosságait kezelendő. A fantasy mániákusai messze kerüljék el ezt a játékot, mert bizony az írók minden szabályt felrúgtak, semmit sem tisztelnek, ami esetenként kissé hangulatrombóló is, de engem módfelett szórakoztatott. Például egy rejtvény előtt állva picúr démon barátunk (aki az egész játék alatt pesztrál minket) ránk szól, hogy térjünk vissza később. Amikor Skye megkérdi, hogy ugyan miért nem most kell megoldani a világok közti átjáró évszázados rejtvényét, akkor a kis szárnyas pokolfajzat csak annyit mond: „Hát azért, mert olvastam a forgatókönyvet... illetve... őőőő... félelmetes látomásom volt az imént, ezért... el kell mennünk!". Nem azt mondom, hogy a Darkened Skye egy újabb fénylő csillag lesz a kalandjátékok ragyogó égboltján, de a fent leírt problémák ellenére szórakoztató és gyönyörű játék, olyan könnyed limonádé stílus azoknak, akik elsősorban a játék kedvéért ülnek le a képernyő elé. Ugyanakkor az a tény nem elhanyagolható, hogy manapság ritka a jó háttértörténet, a kidolgozott karakterábrázolás és a fordulatos cselekmény a játékvilágban, pedig az ilyen műfaj sokkal többet érdemelne, már csak azért is, mert kedvelői általában igényes fogyasztók.

A végítélet tehát vegyes, csak úgy, mint az érzéseim, miután felálltam a géptől néhány órás Darkened Skye tesztelés után. Pro és kontra minden elhangzott, én már nem is szaporítom a szót a továbbiakban, marad a régi bölcsesség: moralizálhat az újságíró, úgyis a közönség választ...

HP



www.simonsays.com

Simon&Schuster / Boston Animation
PII 350 (P200), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	8

✓ - gyönyörű, kidolgozott grafika és hátterek
- érdekes, hangulatos középkori zene

✗ - kb. annyira eredeti, mint egy brazil szappanopera
- már megint egy nagymellű főhős

89

CREATURE ISLE

Nehéz istennek lenni. Pláne akkor, ha éppen megpihennél a hetedik napon, de az Electronics Arts mégsem hagy nyugodni.

Kétlem, hogy a Black and White sokakat hidegen hagyna. Elvégre egy korszakalkotó istenszimulátorral van dolgunk, ilyet még nem nagyon látott a díszes publikum. Jómagam is ezerféle véleményt hallottam a nagyvilágban, csak olyat nem, hogy: „Hát ez olyan kis limonádé alkotás, majd lehet, hogy veszek egyet, ha anyu hozzám vágja a havi zsebpénzt!". Ez tipikusan az a helyzet, amikor vagy lehet szeretni, vagy lehet utálni, de szó nélkül továbbállni kizárt dolog. Ha pedig erről van szó, bizony az egyszeri újságíró is nehéz helyzetbe kerül, hiszen akaratlanul is véleményt kell mondania a játékról, így egyesek megkedvelik, mások pedig az édesanyját emlegetik azzal a bizonyos „utcalány" asszociációs jelzővel. Én most mégis vállalom ezt a kihívást, de csak és kizárólag azzal a feltétellel, hogy előre közlöm, én nem abba a táborba tartozom, aki órákig képes áradozni a nagyon „hype" és „trendi" dolgokról. Leírom, amit láttam, és ami megfogott vagy éppen nem tetszett, aztán továbblépek, mint aki jól végezte dolgát. Ezt csak azért tartom fontosnak, mert találkoztam már olyan kedves emberrel, aki kis híján a torkomnak ugrott és majdnem lerúgta a vesémet, mert unalmasnak mertem nevezni a nála szent tökéletességnek számító játékot (a nevére már nem is emlékszem, csak a kék-zöld foltokra a testemen). Hát talán ennyi elég is halandó dolgokról, elvégre mostantól fogva istenekkel foglalkozunk, amely komoly és kihívást jelentő feladat. Még egy ilyen link újságírónak is, mint én.





Kezdetekben vala...

Elkerülhetetlen, hogy néhány szót ne ejtsünk az eredeti Black and White játékról, hiszen a Creature Isle gyakorlatilag egy plusz küldetéslemez, érdekes újításokkal, de önmagában mit sem ér, még csak fel sem tudjuk installálni, ha nincs meg az eredeti gyöngyszem gyűjteményünkben. Amúgy sincs sok értelme össze-vissza próbálgatni a dolgokat, így hát vegyünk csak mindent szépen, sorjában! A tavalyi év egyik leghangosabb játéka az Electronics Arts és a Lionhead közös gyermeke volt. Pillanatok alatt világsikernek örvendhetett a Black and White istenszimulátor, ahol minden felhasználó kipróbálhatta magát, mint korlátlan hatalmú teremtőt, akinek szavára ugrottak az emberek, világok dőltek össze, vagy épültek fel, és aki bármit megtehetett következmények, vagy a sajtó kínos kérdései nélkül. Képzelem hány politikus álma az ilyen élet, talán ezért is fogyott rendesen a játék, amikor a boltok polcaira került. Dióhéjban a történet annyi, hogy adott az Éden nevű világ, ahol a halandók imáiból születnek istenek. Mi frissen diplomázott junior istenként kerülünk a játékba, s mikor megmentünk egy kisfiút, örömében annyira imád minket, hogy egész népe csatlakozik hozzá. Eközben két segéd is szegődik mellénk, akik jó és rossz tanácsadóink lesznek, de a végső döntés a mi kezünkben van, melynek fényében egy békés és tündöklő világot alkothatunk (ha persze rendesen figyelünk a halandók ügyes-

bajos dolgaira, és meghallgatjuk őket, amikor nyivákolnak), vagy örök sötétségbe boríthatjuk az Édent és népünket (ehhez csak és kizárólag lustaság és rosszindulat szükséges, nem nehéz feladat). A csodálatos grafika, az egyszerű kezelhetőség és a Populusból ismert rengeteg varázslat mellé még változatosságot is ajándékoztak a fejlesztők, hiszen nem csak egy világban kell felemelnünk hű népünket, a játékban teret kap a kelta, az azték, az egyiptomi, a görög, a japán, az indiai vagy akár a tibeti kultúra hangulata, egész egyszerűen pompás megoldások kíséretében. A kreativitást mindig díjazza a közönség, és talán pont ezért lett a Black and White a tavalyi év egyik legfelkapottabb játéka, bár meg kell hagyni azt is, hogy az EA reklámszakemberei elég komolyan dolgoztak azon, hogy a nagyvilág egy pillanatra se feledkezhessen el az akkor legújabb alkotásukról (mint ahogy most ezt a Medal of Honor: Allied Assault esetében is teszik). Egyszóval remek volt a belépő, a jónép pedig élvezte a kényeztetést, hiszen az utóbbi években az elkényelmesedett játékcégek nemigen bombáztak minket eredetinél eredetibb ötletekkel, inkább nyomták az FPS-eket, néhány filmből készült gyatra utánzatot és elkeserítő kalandjátékot — tisztelet a néhány kivételnek. Aztán persze akadtak olyanok is, akik a sárba tiporták a Black and White című örökzöldet (igen, még a szakma is tett ilyet), mert hogy divatmajmok idióta játéka, nem is igazi stratégia, és még sorolhatnám a kifogásokat, amely végképp megosztotta a játékpiac szerény közönségét. Itt tartunk most, amikor az EA munkatársai kitalálták, hogy hivatalosan is piacra dobnak egy küldetéslemezt, amiből végül is egy teljesen új műfaj kerekedett ki, amolyan tamagocsi utánérzéssel.



Eszik, iszik, alszik, uralkodik!

Hát elérkeztünk a teremtményekhez! A Creature Isle ugyanis ezekre fekteti az igazi hangsúlyt. Talán arra még mindannyian emlékszünk, hogy a Black and White esetében is fontos szerephez jutottak az isteni eredetű teremtmények, akik úgymond totemállatként jelképezték a végtelen hatalmú mindenhatót, vagyis minket. Ez annak idején lehetett tigris, orángután, bocika, de az Internetről még a ló és a gorilla is letölthető volt. A teremtmény is tudott varázsolni, ha már megtanulta tőlünk a varázslatot, foglalkozhatott az emberekkel, de akár meg is ehette őket, amit ugyan lelkes népünk nem éppen nézett jó szemmel, de hát még a legjobb családban is előfordul egy kis erőszakos halál. Már a Black and White esetében is elég sok figyelmet kellett szentelnünk állati testben manifesztálódott földi valónknak, például figyelnünk kellett táplálkozási szokásait, finoman irányítanunk kellett tevékenységét, vigyáznunk kellett az életére és biztonságára. Kicsit olyan volt ez az egész, mint a kilencvenes évek végén kitört tamagocsi-láz, ahol virtuális kedvenceinket gondozhattuk, etettük, itattuk, játszottunk vele, és elküldtük aludni (persze sokan kínozták szegényeket, én nem is értem, hogy lehet ilyet tenni?!). A Creature Isle esetében meglepődve tapasztaltam, hogy a cég ezt az irányvonalat erőlteti, mert a játék egy olyan világba helyez minket, ahol nincs is más isten, tehát a cél valami egészen más, mint az eredeti alkotás esetében. Ehelyett a sziget néhány uralkodó, mester nélküli teremt-













Interjú a Teremtővel

Hogyan kaptad ezt a megbízást?

James Leach: Már több éve szerkesztőként dolgoztam különböző számítógépes magazinoknál, mielőtt a Bullfrog, az EA és a Lionhead Studios megbízására játékokkal kezdtem volna foglalkozni. Peter Molyneux jött rá, hogy egy-egy program megalkotásánál egyre nagyobb szükség van írókra, akik megalkotják a játékok háttértörténeteit. Peter nem tévedett.

Honnan jöttek az ötletek a lények megalkotásához?

JL:-Nem akartunk sztereotipikus karaktereket alkotni, de törekedtünk arra, hogy a lények passzoljanak a játékba. Kísérletezgettünk és így jöttünk rá, hogy az orosz farkas életképes, a skót bárányhoz és az indiai tigrishez hasonlóan. Sejtelmem sincs azonban, hogy a delfinoktató ötlete honnan jött.

Ki találta ki a történet fonalát és a próbákat?

JL:-A Lionheadnél bárki bedobhat egy ötletet, amit végiggondolunk. Amikor az új program ötlete felvetődött, elkészítettem a Creature Isle vázlatát, amelyben már benne volt a lehetőség, hogy ott egy tulajdonképpeni elithez lehet csatlakozni. Amikor láttam, hogy az embereknek tetszik, hozzátettem a saját ötleteimet a próbákhoz. Közben a programozók és a grafikusok is elmondták, amiket kitaláltak és ahogy a Black & White esetében is történt, végül sokkal több anyagunk lett a végére, mint amennyire szükségünk volt. Egyedül Georg Backer ötleteivel kellett vigyáznunk, mert az ő agyszüleményei mindig a legszürreálisabbak.

Melyik a kedvenc lényed?

JL: A kedvenc karakterem a remeta mivel ő teljesen őrült, ezért nagyon vicces dolog számára szöveget írni. A kedvenc lényem azonban Naxo, az orrszarvú, mert ő hasonlít a legjobban egy bizonyos filmbeli gonosz szereplőre, akit most nem említenék név szerint.





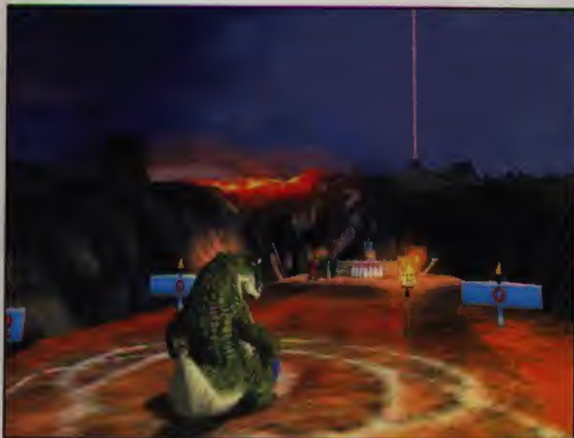



mény otthona. Ezen teremtmények testvériségbe tömörültek, és megkövetelik az újonnan világra jött vagy odatévedt új teremtményektől, hogy kiálljanak egy próbasorozatot, ha elismerésben akarnak részesülni. A próbákat azért kezdték el, hogy kigyomlálják a rossz lényeket a jók közül, bár ez így első hallásra elég hülyén hangzik, de hát tételezzük fel, hogy egy szigeten működik a végletesség elve, pláne, ha isteni teremtmények paradicsomáról van szó. És hogy ki a jó? Feltételezhetően, ha tudsz focizni, akkor jó vagy. Ha csellel legyőződ az összes teremtményt az egyénre szabott kihívásaikban, megkapod a támogatásukat, hogy beléphess a testvériségbe, fejleszd képességeidet, és végül akár megnyerd a kitüntetésüket is. Szintén megkapod a lehetőséget, hogy kicseréld a teremtményedet egy újabb típusúra, aki újoncként kíván versenyre kelni azért a megtiszteltetésért, hogy befogadják ebbe az érdekes klubba. Mindamellett hogy vannak falvak és populációk, melyeket irányítani kell, a Creature Isle-t arra tervezték, hogy szinte kizárólag a Black and White teremtményeire fókuszáljon. Sokkal több figyelmet fordítottak a teremtmények ápolására és karbantartására, valamint arra a képességére, hogy független kezdeményezést mutasson a sziget körüli problémák megoldásában. Szomorúan jegyzem meg, hogy egy nyíltan versenyző isten hiánya fokozatosan elrontja számomra a játék élvezetét, s biztos vagyok benne, hogy a játék azon rajongóinak is, akiket a stratégiai oldal jobban érdekelt. Kicsit leegyszerűsítve a dolgot, a Creature Isle már sokkal inkább isteni-teremtménynevelő-szimulátor, mint korszakalkotó stratégiai alkotás. Persze a helyszínek, a népcsoportok és a lények ismerősek lehetnek, de itt egész más perspektívában mutatkoznak meg, ami talán ideig-óráig élvezetes lehet, de csak az újdonság varázsa adhat erőt, hogy elfelejtsük a csalódottság kínzó érzését.

Akkor most mit is kell csinálni?

A Creatue Isle ügyességi- és kalandelemekkel dúsított stratégiai szerepjáték, és bár sokban eltér elődjétől, önálló voltában azért megállja a helyét. Már csak azért is, mert változatos, érdekes és színes alkotás, unatkozni nem fogunk mellette, az biztos. Bár jómagam néhol kissé erőltetettnek és gyerekesnek találtam az alkotók ötleteit, ez nem jelenti azt, hogy ne lehetne ez a program is sikeres, csak talán kedvezőbb lett volna önálló alkotásként piacra dobni, mert a Black and White égisze alatt csupán gyenge másodhegedűs lehet. Ugyanakkor változatossága szívet melengető. A játékban szereplő kb. 20 teremtmény mindegyike kivételes és erős személyiséggel bír (lesz is bajunk velük elég!). És míg a személyiség nagy része a hangjátékból és a karakterek közti dialógusokból derül ki, sokkal inkább érezhető az animációból és a megformázásból, hogy az alkotók tényleg igyekeztek minden apró részletre odafigyelni, így sok teremtmény a Walt Disney rajzfilmek bájos mellékszereplőit idézi, kellemes atmoszférát teremtve a játéknak. Vannak furcsaságok is ebben a színes kálváriában, mint például Pistax a leopárd, aki kifejezetten helyes brit akcentussal beszél, de breaktáncos rutinja is szédítő, bár ez annyira nem újdonság, ha visszaemlékezünk a Black and White-ban szteppelő Khazar teknősbékájának táncos bemutatójára. Vannak azonban még ennél is keményebb dolgok, és minél kevesebbet szólunk Yaxról, a piros seggű jamaikai paviánról, annál jobb. És mit is kell csinálni? Mint ahogy azt már a kerettörténet ecsetelése közben említettem, a szigeten egy testvéri szövetség működik, s célunk a tagsági kártya kiérdemlése. A játékmenet gyakorlatilag ügyességi részek és fejtörők érdekes keveréke, bár véleményem szerint sok olyan apróság akad ezek között, amelyek nem illenek a Black and White rendszerébe, és a hangulatot is rombolják. Csak hogy egyet említsek, rögtön a játék elején találkozunk Madinoval a tehénnel, aki első próbatétel gyanánt gyakorlatilag egy bowling meccsre invitál minket, és meg kell hagyni, ennél rosszabbul el sem sülhetett volna az indítás. Egy kis követ kell dobálni egy halom tűre. Ha a kő landol, a teremtményünk eldobja a labdát. Öt meneten át versenyzünk a tőkös tehénnel. Nagyon lassú menetű játék — mivel gyakran szakítják meg vágóképek és reakciók a lövésekre, amikor is ellenfelünk gúnyos pofával kommentálja ügyetlenségünket. Mindezek után a játékmenet még bőven tartogat jobb és rosszabb meglepetéseket. Akadnak például olyanok, ahol segíteni kell az embereknek eltüntetni az átkokat, megmenteni a lakosságot, vagy a szent embereket, toborozni egy csapatot Kula, a jegesmedve hidegebb éghajlatra való szállítására, megállítani a martalócokat hogy ne romboljanak le minden épületet — ezeket elnézve úgy tűnik van értelme a Black and White játék világán belül új ötleteket gyártani. De akadnak kevésbé szívet melengető feladatok is, például, amikor Jango a majom ellen játszunk valami idióta kockajátékot. Ezek a rajzfilmes „aranyos" effektek jók lennének, ha lenne





bennük humor, de így egy kissé vérszegényre sikeredett a megvalósítás, és hát valljuk be, hogy az emberiség megmentése után elég röhejes feladatnak tűnik egy majommal kockát vetni. Persze gondolhatunk arra, hogy az alkotók ezzel szeretnének a karaktereknek jellemet kölcsönözni, illetve kiemelni a teremtmények ártatlanságáról és éretlenségéről, kiforratlanságáról szóló mondanivalójukat, de hát sajnos ez csak üres magyarázkodás, nem egyértelmű siker. A golyózás vagy a focizás (mert bizony ilyen is van, hogy őrüljön a sok huligán!) apránként elvesz az első játék mély természetéből, de a falubeliek kisegítése még mindig egy megnyugtató isteni élmény annak, aki kihívásokra vágyik egy ilyen játék során.

Ez azért mégsem Pokémon

A játék fejlesztései között azért jócskán akad megnyerő újítás is. Például rengeteg mini-küldetés előtt tanithatjuk lényünket, így fejleszthetjük képességeit is. A legtöbb próbatételhez ugyanis csak meg kell találnunk a cselt vagy trükköt ami lehetségessé teszi, hogy legyőzzük ellenfelünket, ehhez pedig az szükséges, hogy előre megtanítsuk a teremtményünknek a helyes cselekedetek sorrendjét, például egy versenyben (stílszerűen a teknősbéka ellen) le lehet vágni az utat, egy falu segítése esetén pedig a farmok vízellátását kell megmutatni szeretett lényünknek. A legdicséretesebb újítás azonban az, hogy teremtményünk megtanulhat épületeket építeni. Ez nagy előrelépést jelenthet multiplayerben, mivel lehetségessé teszi, hogy az általunk pesztrált falu nagyon rövid idő alatt elkezdjen működni. Mágikus kelléktárunk is szintén gazdagodott két új csodával: egy anti-varázslat máglyával, és egy sietség/igyekezet varázslattal. Aztán persze ott van még új segédünk, Tyke is (kicsit olyan érzésem támadt, mint a Black and White esetében a jó és a rossz oldalt megszemélyesítő lények megismerésekor), aki egy kis csirke, már a játék elején gondoskodnunk kell róla. Tyke úgy tanul, hogy a teremtményünket figyeli, és ha egyszer tudja, mit kell tenni, nagy segítség lehet a falvaink szabályozásában és módosításában. Tyke igen hamar megtanulja a leckéket, amelyeket a teremtményünk ad neki, és egész jó azok gyakorlatba átültetésében. Tényleges szerepe azonban túlmutat a másodhegedűs karakteren, hiszen egyrészt rajta mérhetjük le saját sikereink eredményességét, másrészt Tyke felnevelésének és a próbák kiállásának végső célja az, hogy elnyerjük Eve vonzalmát. Eve egy titokzatos karakter, aki a színfalak mögül motiválja az eseményeket, bár ez a játék során nem sokat nyom a latba, de a végkifejlet szempontjából igazán fontos információ. Aztán majd úgyis megtudsz mindent...

Csak egy kis sziget...

Hát nehéz a végső búcsú, amikor is az egyszeri újságíró véleményt akar mondani az olvasóknak. Tartozom annyival, hogy őszinte legyek, de bántani sem akarok senkit. Úgyhogy a Creature Isle inkább legyen érintetlen, bár én nagyot csalódtam elődjéhez képest. Ha csak egyedi alkotásként szemléljük a kicsikét, akkor elégedettek lehetünk a minőséggel, mind a grafika, a hangok és játékmenet terén, de nekem a szörnyfoci például már egy kicsit sok volt. Hát ennyi! Személy szerint maradok a Black and White-nál, de ez igazából nem tántoríthat el senkit sem attól, hogy kipróbálja az EA Games legújabb érdekességét. Legalább neki is lesz saját véleménye a dologról.

HP









Vélemények a világhálóról

Mi a véleményed a Black and White-ról?

- Forradalmasította a stratégiai játékok világát: 58%
- Egy játék a sok közül: 28%
- Abszolút bukás, nem érte meg 4 évig várni rá: 14%

forrás: www.576.hu

blackandwhite.ea.com

Electronic Arts / Lionhead Studios
PIII 500 (PII 350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	8

✓ - a régi hangulat tovább él
- sokféle lény, sokféle karakter, van jellemfejlődés

✗ - ez most tamagocsi, vagy stratégiai játék?
- idegesítő aprófeladatok

83

TROPICO PARADISE ISLAND

Legnagyobb vágyam hogy egyszer borzasztó sok banánt ehessek. Szállítanak ugyan a bonyhádi boltokba is, de mire megtudom, melyik üzletbe kellene menni - addigra el is fogyott.

A gazdasági szimulációk szerelmeseinek máig sem eshetett nehezére mindössze egyetlen program segítségével múlatni a játékra szánt szabadidőt. Noha a műfaj tükrében értelmezett kínálat meglehetősen gazdagnak mondható, a tavalyi keltezésű Tropico minden, vele szemben támasztott elvárásnak s kívánalomnak maradéktalanul képes volt megfelelni. Így ő sem kerülhette el az Elkerülhetetlent: az alapjáték permanens jogosultságot szerzett a legjobb gazdasági szimulációk klubjában való tartózkodásra, míg mára már rajongói site-ok tömegei hirdetik a Tropico fanatikusok hallatlan elragadtatását. Meg is lehet őket érteni — aki érezte, hallotta, látta a Tropicot, s mindennek tetejében még arra is vette a fáradtságot hogy belebonyolódjon a műbe, aligha csalódhatott. A játék lelkét a valaha keltezett



üzleti/gazdasági modellek legjobbjai közé sorolhatjuk, míg prezentációs szempontból a Tropico napjainkban is kacagva ver rá számos, mostanság publikált jelentkezőre. Paradise Island címen érkezik a Breakaway Games által kifejlesztett, első hivatalos Tropico kiegészítő, mely a továbbiakban vizsgálódásaink tárgyát képezi.

Ami benne van

A kiegészítő gerinceként jól felépített, s igen gazdag küldetéssorozatokat kapunk. Először is adva vagyon tucatnyi alapkoncepció, illetve ezeken belül számos, különböző nehézségi fokozatok jegyében alkotott scenario. Bizonyos térképen így a konkurens szivargyártókat vagyunk hivatottak száműzetni a térségből, míg egy másikon az export tevékenység, avagy az oktatás fellendítése jelenti legfontosabb célkitűzésünket. A beépített missziók így időlimittel, s persze szigorú megkötésekkel járnak: „El Presidente! Ha képtelen február 15-ig hatvan tonna banánt pakolni le az asztalra, úgy kénytelen vagyunk megköszönni addigi munkálkodását!" És a többi. A kiegészítő küldetéssorozata igényes, változatos munka, mely a széles nehézségi skálák révén — mely a Nagyon Könnyűtől az Irtózatosan Nehézig terjed — minden játékos számára hosszas szórakozást biztosít. A mű érdemi felhozatala még tucatnyi új épület, jellemzően a szórakoztatás, turizmus kategóriákban. Kaszinó, teniszpálya, filmszínház, minigolf, stb. stb. Kellemes hozadékok, melyek bizonyos szférákban tovább bővítik lehetőségeinket. Van itt pár új nóta is, melyek kitűnő módon asszimilálódnak az eredeti Tropico által képviselt zenei nyomvonalhoz — továbbra is a latinos, „pluszötvenárnyékban" típusú kompozíciók kerülnek előtérbe, melyek ezúttal is rendkívül bejövősek. Kiemelendő még egy ügyes újítás, mely a soványabb konfigokon is lehetővé teszi a Paradise Island-el spékelt Tropico nagy részletességben történő futtatását: a grafikus opciók között fellelhetjük a Border jellemzőt — tessék tologatni, s csodálkozni.

Ami nincs benne

Szemben a turizmus, valamint a szórakoztatás kebelén eszközölt fejlesztésekkel, az export-import tevékenység, a munkáltatás, valamint az oktatás lehetőségei sajna nem estek „továbbfejlesztődés" áldozatává. Új gyárakat, termékeket, esetleges egyetemeket nem lelünk. Igaz, ami igaz: a kiegészítő címében a Paradicsom Sziget tétel szerepel, mely meghatározáshoz valóban furcsa lenne füstölgő gyárakat párosítani. Csak aztán nehogy érkezzen jövő hónapban az újabb, Industrial Island címre keresztelt Tropico kiegészítő, ruha, cipő, s bútorgyárakkal. Ó, én otromba! Jut eszembe, bizonyos szempontból igaztalanul vádolom az alkotókat: a bútorgyár igenis benne van a Paradise Islandben.

Ajánlható

Az első Tropico kiegészítő összességében minden rajongó számára erősen ajánlott. Mesteri küldetéssorozat, bővített szisztéma, s így tovább fokozott szavatosság jellemzik a csomagot. A Tropico kiegészítő nélkül is egyike a valaha keltezett, legerősebb, legszebb gazdasági szimulációknak. Kiegészítővel pedig már csak annak nem kell, aki belesápad a latinos ízekbe.

by GyZ

tropico.godgames.com

Take 2 Interactive / Breakaway Games
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ - remek küldetéssorozat
- tucatnyi új épület

✗ - továbbra is egyetemes napsütés

94



SALT LAKE 2002








A
MES







HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre
(1389 Bp. Pf:132)
annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 2002,Ft-ot,
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be
a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.

Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

62931306 105 71

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4, 99/2 stb.

Az 576 KByte
1990-1999-es
számai
100,- Ft/db
(+ postaköltség*)
2000-es
számai
150,- Ft/db
(+ postaköltség*)
2001-es
számai
Teljes 2001 évi évfolyam
2002,-Ft/11db
(+postaköltség)

megvásárolhatók boltjainkban vagy a megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól
(1389 Budapest, Pf.: 132)

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	77.-	21	640.-	41	740.-
2	95.-	22	640.-	42	740.-
3	250.-	23	640.-	43	740.-
4	250.-	24	640.-	44	740.-
5	250.-	25	640.-	45	740.-
6	250.-	26	640.-	46	740.-
7	250.-	27	640.-	47	740.-
8	560.-	28	640.-	48	740.-
9	560.-	29	640.-	49	740.-
10	560.-	30	640.-	50	740.-
11	560.-	31	640.-	51	740.-
12	560.-	32	640.-	52	740.-
13	560.-	33	640.-	53	740.-
14	560.-	34	640.-	54	740.-
15	560.-	35	640.-	55	740.-
16	560.-	36	740.-	56	740.-
17	560.-	37	740.-	57	740.-
18	640.-	38	740.-	58	740.-
19	640.-	39	740.-	59	740.-
20	640.-	40	740.-	60	740.-

Akciónk a készletek erejéig tart!

DEMON WORLD2

Az új évezred derekán elsőízben jönnek érted a dühös ólomkatonák. A velük való találkozás riadalmat, kételyeket, pusztulást hoz a vidékre. S mindazokra, kik készek elkísérni őket förtelemtől terhes útjukon.

1994-ig azt hittem, képes vagyok kapásból lerezisztálni a sokak által imádott, „kicsi ólomkatoná-ááááák" — at. Aztán betévedtem egy úgynevezett szerepjáték szaküzletbe, ahol is akkor még újdonságszámba menő kézikönyveket mértek, elejükön a sokat sejtető The Complete Psyonics Handbook felirattal. Vásároltam is belőle kettőt. Midőn fordultam volna ki a szaküzletből, tekintetem megakadt egy, kiomló beleit bal kézzel nagy igyekezettel visszagyűrni próbáló, míg jobb kézzel termetes húsvágó bárdot lóbáló zombin. Kénytelen voltam közelebbről is szemügyre venni. Láthatóan fémből készült, méreteit tekintve egy gyufásdobozban is kényelmesen meghúzhatta volna magát, de ami a legjobb: olyan szintű részletesség jegyében hirdette önnön lényisége felettébb undorító voltát, hogy rögtön egymásba szerettünk. Voltak ott persze más figurák is — sci-fi, fantasy monszták, hősök, amit csak akarsz. Kérdem is a helység szellemiségéhez képest meglepően csinos eladónőtől, hogy: „-Namost elnézéstbocsánat, ezek itt mire valók ezek itt?" Az eladónő elnéző félmosoly kiséretében felpillant, s közli:

— Ólomkatonák. Hobby tevékenységhez.

—....áááá! Hobby tevékenységhez. Ugye — nem egyre gondolunk?

— Ki tudja? Ezeket a figurákat ki szokták festeni, érted? — az eladónő eközben kis tégelyeket varázsol elő a pult alól, melyek valószínűsíthetően festéket tartalmaztak. Erre abból sikerült rájönnöm, hogy minden egyes tégely kupakja más-más színekben pompázott. S innentől fogva — bizony nyomon voltam.

— Tejóég! Mennyi időt vehet igénybe mindez?! — gondolkodtam hangosan..

— Sokat. — válaszolt az eladónő.

— De megéri. — azzal elővarázsolt egy elf nyuszivirágot, ki félkész állapotban leledzett. Felsőteste már nagyjából rendben van, ám extrakecses lábacskáit még fémszínű monotónia jellemzi.

— Ó, ezért van itt ilyen festékszag! —állapítom meg, miközben elismerő bólogatással tisztelgek az eladónő kézügyessége s türelme előtt.

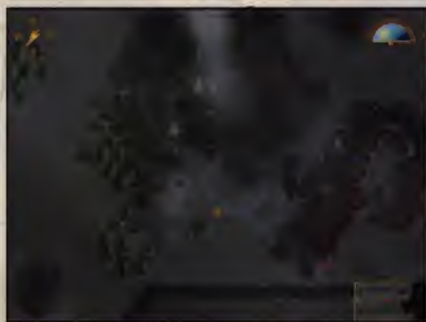
— Ezért.

— Remek. Akkor kérem ezt a zombit, ezt a dühös fazont minigánnal, kérek rengeteg festéket, és valami jóféle ecsetet.

S noha ezen tranzakcióval sikerült elõnnöm az akkor éppen birtokomban lévő mobiltőke 95%-át, egy tégely higítóra — mert kellett az is — még tellett.

Német Riposzt

Mint az a későbbiek során előttem is világossá vált, az „újgenerációs" kifestendő ólomkatonák létéért máig is az Angol illetőségű Games Workshop kezeskedik. Persze vannak más cégek is, melyek a jogtulajdonosok megbízásai nyomán készítik ugyancsak mesteri műveiket — El Thalsorian Games pl., mely cég többek között a Dragonlance mítosz hőseinek, szörnyeinek megszobrosításában jeleskedik. Egyébként van is egy vörös, illetve egy jégsárkányom — ám még nem volt erőm ecsetet ragadni közvetlen közelségükben. Vissza a Games Workshophoz, lévén az alant bemutatásra kerülő informatikai atomvillanás számos



▲ Ez egy fight



▲ -Links!, Zwo!, Drei!, Vier!



▲ *-Najóvan, vazz... menjünk inkább haza!*

okoni szálat vallhat magáénak
mlített konszern munkásságával.
Varhammer, Warhammer 40K,
loodbowl — a Games Workshop
niverzum jelesebb játékvilágai
zek, melyek nem csupán asztali
zerepjáték, ám táblás stratégia
rmájában is játszhatóak. Az
lomkatonák itt már érdemi sze-
ephez is jutnak — elvégre sokkal
sztétikusabb úgy űzni egy táblás
tratégiát, hogy műanyag bábuk
elyett rendkívül részletes, festett
gységeket tologatunk. Megvallom
- a dolog ezen részébe nem
lytam bele, de ismerek olyat,
ki igen. Ez az úr speciel elég
ősen belekattant a műfajba,
il nem ritka, hogy látszólag tel-
sen Warhammer-idegen szituá-
ókból is képes valamely módon
dvenc táblás stratégiájára vonat-
oztatni. Amit tudni kell: ezen
tékok alapvető tartozéka a leg-
ább 150 oldalas kézikönyv, mely
onban csak és kizárólag a
galapvetőbb szabályokat tár-
alja — aztán vásárolhatod meg
kiegészítőket, a kellékeket, s
rsze: az újabb ólomkatonákat.
y rendkívül komoly, szinte már
etforma-szerű játéktípus ez:
űvelői teret, nyitott ablakokat,
rengeteg időt igényelnek, hogy
hobby-juknak hódolhassanak. A
német illetőségű Hobby Products
felismerte a Warhammer
lehetőségeit, s Demonlord címen
publikálnak táblás stratégiát, ólom-
katonákat, kiegészítőket, s egy-
általán: ólomkatona univerzumot.
Az üzletnek nem válhat kárára per-
sze, ha a játék kiagyalói a PC
társadalom berkeiben is kísérletet
tesznek a Demonworld univerzum
népszerűsítésére. Erről van itt
szó tehát: nem számítógépre opti-
malizált darabról, ám egy táblás
stratégia
informatikai
értel-
mezéséről
beszélünk.
Mint azt a
PC plat-
form
ismerői
tudhatják,
nem ez az
első eset,
hogy efféle
elgondolás
jegyében
fogant fej-
lesztéssel
örvendeztet minket a piac. A
Warhammer univerzum már szám-
talanszor tett kísérletet önnön
képességeinek demonstrálására,
ám az eddigi próbálkozások
90%-a kudarcba fulladt. Érthető:
a rajongók nyilván nem cserélnék
le három dimenziós játékukat egy
monitorra, míg az érdeklődőknek
pillanatok alatt kedvét szegheti
ezen rendszerek páratlan össze-
tettsége, bonyolultsága. Nézzük
akkor, miképpen is vette az akadá-
lyokat a német Hobby Products, s a
Demonworld univerzum.

Nem Sok, viszont Kevés

Nagyjából ennyit lehet/érdemes
elmondani erről a módfelett sze-
rencsétlen, mondhatnók: béna
RTS-ről. (RTS: Real Time
Strategy, kvázi: Valós Idejű
Stratégia.) Előrebocsátom, hogy
a Demonworld szabályrendszer
ismerőinek — akik nem lehetnek
túlzottan sokan Magyarországon
— talán esélyük lehet örömöt
lelni a program nyüstölésében, ám
a többieknek semmiképpen sem
ajánlanám, maximum megtekintés,
szörnyülködés szintjén. Magyará-
zat: grafikus szempontok szerint
évekkel van lemaradva a darab
— a Warcraft II, de még az első
rész is gyönyörű ehhez képest.
A karakterek animációjára átlag
3-4 (!) frame a jellemző, míg
a statikus 2D vidék még csak
nem is forgatható, zoomolható. A
scroll is minden idők leggyengéb-
bikének mondható. A Demonworld
II-re jellemző esztétikum így
minősíthetetlen, míg a hátterében
álló szabályrendszer bonyolultsága
— riasztó. Tekintettel a
Demonworld szabálykönyv 150
oldalas terjedelmére, nem vál-
lalkoznék állást foglalni azon kér-
dés tükrében, mely szerint: jól
sikerült-é, avagy nem sikerült-é
jól a szabályok értelmezése. Ha
az azonban normális, hogy adott
csoportnak parancsot adván
megszűnik a kijelölés, így a máso-
dik parancs megadása előtt újra
aktívvá kell tennünk a szelekciót,
úgy azt kell mondanom: lehet, hogy
jól sikerült — de ember nem lesz,
ki ezt élvezni fogja. Szinte már lelo-
hasztó, hogy egyetlen pozitívumot
sem tudok lejegyezni, de a tutorial
használhatósága is a nullához tart.
Ilyet szól a program: „válaszd ki az
egységeidet, majd irányítsd őket az
egyes ponthoz!" Jó. Kiválasztom
őket, majd letámadjuk az egyes
pontot. Érkezik is a következő uta-
sítás: „Vedd fel a Hármas For-
mációt!" Jó — hogyan? Elvégre
egy tutorialnak éppen erről kellene
szólnia. Ehhez képest, a program
csak utasítgat, nem tanít. Csak a
legmegátalkodottabb Demonworld
fanatikusoknak ajánlott, harmat-
gyenge, kiforratlan, irritatív anyag.
El vele!

Hős Gertevich a Hegyrő'

www.demonworld.de
Xicat / Hobby Products
PII 400 (PII 300), 64 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	4
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	6

✓ - az eredeti játék ismerői talán örömüket lelhetik benne

X - minősíthetetlen grafikus megvalósítás
- sápasztó kezelhetőség

51

STARSHIP UNLIMITED2

Kezdetben vala az Úr. Csettinté', hogy lett légyen Űr. S lőn Űr. Pár pillanat műve csupán az a tucatnyi évezred, mely elmúltával egy béna kis űrhajó kezd magamutogatásba valamely naprendszer valamely pontján. Vele vagyunk úgymond: mink.

A játékkal való ismerkedés első pillanatai felérnek egy mentális hidegzuhannyal: temérdek, mondom még egyszer: temérdek ikon, a felhasználót le-le támadó, kisregényi terjedelmű magyarázatok, s mindehhez képest: meglehetősen gyenge grafika sokkol minket. A Starship Unlimited 2 prezentációját átlag alatti színvonal jellemzi mind képi megvalósítás, mind zenei felhozatal tekintetében — így egyetlen s kizárólagos körülmény mely révén sansza lehet megúszni az „instant-uninstallt", a szisztéma. Át is tekintjük annak alapköveit. Szinkronban az űrstratégiák bizonyos hányadával, a Starship Unlimited 2 is a környező bolygórendszerek, galaxisok mielőbbi felfedezésére buzdít minket, sőt: mint látni fogjuk, gyakorlatilag az új bolygórendszerek megismerése, majd későbbi kvázi-kiszipolyozása jelenti a siker kulcsát. Tekintettel a játék hallatlan összetettségére, példaértékű dokumentáltságára s értekezésünk két oldalas terjedelmére, csupán az alapokat mutatjuk be. Először is tudni kell, hogy nem vagyunk egyedül. A mű összesen hét, egymással konkuráló fajt ismer, melyek közül mindegyik önnön civilizációját óhajtja képtelen magasságokba emelni — s tenni ezt az idegen civilizációk kárára. Hja, nincs is nagyobb dőreség mint a béke, ugyebár. A hét faj áldásos módon nem csupán kinézetében tér el egymástól — tucatnyi javadalommal, hátránnyal kell számolnia minden fajnak. Nincs más hátra mint életre hívni a nekünk tetsző galaxist, majd kipucolni onnan a velünk nyílt szembehelyezkedést felvállaló ufonautákat, avagy emberlényeket. Az űrben itt végzendő feladatok legalapvetőbb eleme a környező bolygórendszerek felkutatása, illetve az ott fellelhető Alien Artifact-ek, értsd: Letűnt Idegen Civilizációk Által Hátrahagyott Hasznos Kis Cuccok anyabolygóra történő visszaszállítása. Ezen szerkezetek, tárgyak, avagy nyersanyagok tanulmányozása révén tudósaink ráébredhetnek azok hasznosítási módozataira, mi által újabb technológiák birtokába juttathatják az őket munkáltató civilizációt. A Starship Unlimited 2 legsarkalatosabb pontja ez — gyakorlatilag ebből következik minden. Magyarázat: egy-egy jelentősebb ereklye természetének megismerését követően, a tudományok, az idegen technológiák valóságos tárháza nyílhat meg előttünk — így nincs más hátra mint eldönteni, mely területbe is óhajtunk energiát s pénzt befektetni. Hatékonyabb intergalaktikus közlekedést szeretnél, meggyorsítandó az ereklyék felkutatását, illetve visszaszállítását? Avagy pusztító fegyvereket építenél inkább, megerősítendő űrbéli pozíciódat? Rajtad áll. Bárhogy is döntsünk azonban, ne feledjük: amennyiben jóváhagytuk a beállításokat, velünk egy időben egyszerre hat idegen civilizáció mérlegeli az általa akkumulált technológiák legüdvözlendőbb hasznosításának lehetőségeit. Így a játék előrehaladtával már nem engedhetjük meg magunknak azt a luxust, hogy „meztelen" űrhajókat küldjünk felderítőutakra. Szépen konfigurálni fogjuk őket, fegyvereket, hatékonyabb





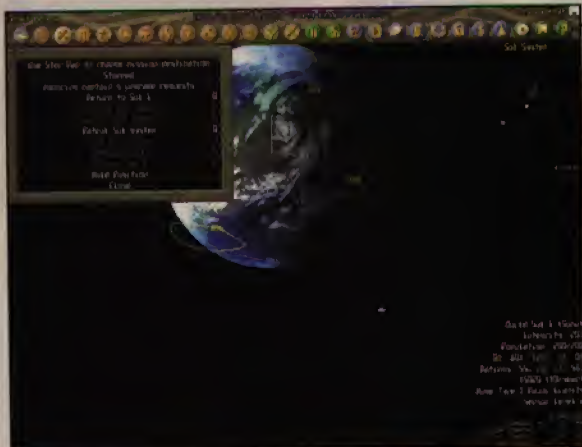


radart, s minden más egyebet aggatunk rájuk — megelőzendő egy esetleges konfrontációt követő, 180 fokos fordulat szégyenletes szükségszerűségét. (Az űrhajó konfigurációk egyébiránt elmenthetőek — így minden zóna látogatásához érdemes lehet más-más konfigurációt használni. Már, ha tudjuk, mire is számíthatunk adott területeken.) A kezdetekkor így egyetlen, kiélezett versengésnek fogható fel a játékmenet: ki-mihez-mikor jut hozzá, képes-e megfelelően menedzselni a technológiákat annak érdekében, hogy aztán újabb s újabb technológiákat sajátíthasson el.

Lehetőségek

A Starship Unlimited 2 hátterében jóval több áll, mint amennyit a szemlélő a meglehetősen gyenge grafikus kivitelezés révén sejteni merészel. Politika, diplomácia, több mint húsz főbb irányvonalat ismerő s kezelő technológia fa — nem is szólva az „egyéb" kategóriás technológiákról, melyek az alkotók szerint igazi meglepetések lesznek. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy a talpig becsületes játékos sikerességét eleve szavatolhatja, avagy ellehetetlenítheti egy olyan faktor, melynek nem sok szerepe kellene hogy legyen egy űrstratégiában — ez a szerencse. Mert merre, hová is indulsz tovább, ha a környező bolygókat már felfedezted/meghódítottad? Hát vagy erre, vagy arra, avagy éppenséggel: amarra. Ám nem fogunk minden bolygón olyan ereklyéket lelni, melyek révén tovább menedzselhető lenne a technológia. Megoldás: mentek, megyek. Ha nem találtam semmit, visszatöltök. Tetszik érteni. Léteznek persze hatékonyabb radarrendszerek, sőt tucatnyi felderítő segítségével jelentősen meggyorsíthatóak az események, mégis: ha már tudjuk, mi-hol-merre, úgy ellehetetleníthetjük a gépi ellenfeleket. S hogy éles helyzetben Dr. Spock nyomna-e egy save-et, ha lehetősége nyílna rá? Szerintem simán. Elvégre — az a logikus.
Ha a mű ezen jellegzetességével hajlandóak vagyunk megbarátkozni, úgy már csak egyetlen dolog marad hátra, mely kedvünket szegheti. Sajna, elérkeztünk a Starship Unlimited legszomorúbb hiányosságához — multiplayer lehetőségeket a darab egyáltalán nem tartalmaz, jóllehet éppen ez szavatolhatná a hosszasabb játékot. A mű egyébiránt mind kivitelezése, mind alapvető koncepció szintjén hasonlatosságokat mutat a Régi Idők Nagyjaival, melyeket még Amigán, sőt esetenként, még C64-en is nyüstölhettünk. Beszélek itt olyan klasszikusokról mint a Masters of Orion sorozat, avagy a Supremacy. S noha a ma játékosainak jelentősebb része valószínűleg nem sok hajlandóságot mutat majd belemélyedni a Starship Unlimitedbe, — gyenge grafikája, bonyolultsága eleve kedvüket szegheti — a sok alternatívával, gazdag kombinációs lehetőségekkel felvértezett stratégiák kedvelőinek kitűnő választás lehet e darab. A megalkotott szisztéma kiforrottságához, összetettségéhez képest azonban, ezzel együtt is borzasztó nagy gáz a grafika minősége, valamint a többjátékos lehetőségek hiánya. A mű fejlesztési munkálataiért felelős ApeZone-nak — Majomzóna, hahaha — illetve a Matrix Games kiadónak remélhetőleg kellő inspirációt adnak majd a második epizód eladásai hogy elkészítsék a szisztéma erejéhez méltó prezentációt, s multiplayer módokat is. Mondjuk: Starship Unlimited 3. Addig a legszigorúbb rétegjáték. De legalább nem rossz.

by GyZ



www.matrixgames.com
ApeZone / Matrix Games
PIII 300 (PII 200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	4
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	5

✓ - irtózatosan összetett

✗ - irtózatosan összetett
- ronda
- multiplayer lehetőségek hiánya

71

CAR TYCOON

Ha az ember autót vesz, az óvatosság nagyon fontos. A fondorlatos kereskedők könnyen átverhetik az embert. A Car Tycoon-ban ezt magunk is átélhetjük, akár mindkét oldalról is!

A Fishtank Interactive új játékában az iparmágnások bőrébe bújva tollasodhatunk meg (képzavar), az autóipar meghódítása révén, a vásárlók pénztárcáiból.



Azonban, ha megvettük a játékot, magunk is belesétáltunk a vevőcsalogató csapdák egyikébe. A szoftverfejlesztő cég ugyanis az Infogrames nagysikerű Rollercoaster Tycoon című programjának hullámait kihasználva megpróbált egy újabb bőrt lehúzni a virtuális rókáról és kiadott egy újabb építkezős-gyűjtögetős-ellenfélfelvásárlós játékot. Az első lecke a jövendőbeli autóipari moguloknak: a koppintás nem biztos, hogy kifizetődő az üzleti életben!

Az autók vásárlásával kapcsolatos második szabály szintén alkalmazható: ami jól néz ki, még nem biztos, hogy jól is muzsikál. A korrekt stratégiai játéknak látszó programban egy szép színes városka madártávlati képét láthatjuk, a képernyő alsó részén pedig érthetően sorakoznak a kezelőfelület részei. A tycoon-játékoknál bevett szokásként az idő folyását bármikor felgyorsíthatjuk, ha keveselljük munkásaink termelési sebességét. A játékosok gyanakvását a kellemes szinti-zene igyekszik elaltatni, ez azonban körülbelül olyan próbálkozás, mint amikor az egyszeri használtautó-kereskedő a próbaúton bekapcsolja a rádiót, hogy annak hangja elnyomja a nyikorgó-recsegő felfüggesztések és a simára futott gumik súrlódó zaját.

Amint azonban kicsit közelebbről is szemügyre vesszük a „szekeret" egyből szemet szúrnak a fényezés alatt rozsdásodó alkatrészek. Például ilyen a teljesen funkciótlan zoomolási lehetőség játék közben. Azon túl, hogy semmire sem jó, fellebbenti a fátylat a grafika gyenge mivoltáról, hiszen minél erősebb a nagyítás, annál rondább, pixelesebb az összkép. Ez még elnézhető lenne, hiszen lévén teljesen funkciótlan, a játék élvezetét nem zavarja. Az azonban már kevésbé megbocsátható, hogy bár 1950-től egészen a XX. század végéig tartó időintervallumban tevékenykedhetünk, ugyanúgy gyárthatunk régies típusú járgányokat és modern sportkupékat is. Szegényes az autók gyártása során választható lehetőségek listája is. Csupán egy pár alapegységet jelölhetünk ki kedvünk szerint, — karosszéria, motor, alváz, műszerfal — a Street Rod rajongók tehát elfelejthetik a „sufnituningot" és a matricázást. Hibának róható fel, bár a Tycoon játékoknál tulajdonképpen megszokottnak számít, azonban egy autógyár-szimulátor esetében nem feltétlenül előnyös, a színkódolás.





Minden játékos —legyen akár gép, akár ember- egy-egy jól megkülönböztethető szín alapján azonosítható. Ennek azonban az a kissé kényelmetlen következménye van, hogy nb. cégünk által gyártott összes gépjármű azonos színben pompázik, ez a tény pedig nagyban ront a játék hitelességén. Kompromisszumként annyit lehetne mondani, hogy ez tulajdonképpen szintén lényegtelen, ugyanis az általunk gyártott autókat csupán aprócska hangyákként fogjuk látni, amint a városka utcáin közlekednek.

Pénz beszél...

A játék célja meglehetősen letisztult: minél több pénzt kell keresni. Ezt többféle módszerrel érhetjük el: olcsó autókat gyártunk, esetleg extrákat építünk bele, kiterjedt szervízszolgáltatással kényeztetjük a vevőinket, netalán a reklám eszközéhez folyamodunk, illetve összekuporgatott pénzecskénket megpróbáljuk a tőzsde világában megforgatni. A kihívásra éhezőket jó pár előre gyártott „küldetés" is várja, legyen szó akár egy bizonyos típusból meghatározott darabszám értékesítéséről, illetve egy bizonyos pénzösszeg szabott időn belül történő inkasszálásáról. A kitűzött célok elérését gyakran hibás, illetve hiányos adatok megjelenése nehezíti, ez azonban nem szándékolt elem a játékban, pusztán a programozók hanyagságának manifesztációja. A statisztikai adatok kezelésén kívül elérésük is meglehetősen körülményes, ugyanis a legegyszerűbb eladási listák eléréséhez is hosszasan kell kattintgatni a különféle menüpontokban. Komplikált az ellenfeleink felvásárlása is, gyakran egyes épületek helyett teljes gyárnegyedek kerülnek a birtokunkba, ez pedig időnként jókora kavarodással jár. A térkép kezelése is nehézkes, a játékos pedig időről-időre azon kapja magát, hogy játék címén mást sem csinál, csak a városka épületeit nézegetve keresgéli az úgynevezett nagybefektetőket, akik a legzsírosabb szerződéseket hozzák a konyhára. Ez azonban meglehetősen egysíkú és unalmas egy idő után. A Car Tycoon talán legnagyobb gyengéje egy központi információs panel teljes hiánya, amely nagyban megnehezíti a szükséges adatok megjelenítését. Ezt a feladatot egy - a Word asszisztenseihez hasonló- animált segéd látja el, aki időnként megjelenik és olyan sejtelmes mondatokat oszt meg a játékosokkal, mint: „az autók iránti igény emelkedett".





Lelkiismeretes tulajdonosként az autókat nem csak egyszerűen legyártani kell, hanem gondoskodni azok értékesítéséről, a szervízhálózat működtetéséről és a megfelelő marketingtevékenységről. A konkurenciát pedig ipari kémkedéssel és szabotázsakciókkal tarthatjuk féken. A program újabb hibája, hogy egy ilyen jellegű megmozdulás esetén nem kapunk értesítést arról, hogy szabotőreink sikerrel jártak-e. Mint ahogyan azt sem tudjuk meg, hogy egy-egy nagybefektetőnél megnyertük-e a szerződést, amelyre pályázatot nyújtottunk be. A Car Tycoon mesterséges intelligenciája is cseppet elmaradottnak bizonyul, a konkurenseink ugyanis nagyvonalúan nem törődnek a mi játékstratégiánkkal, azaz nem próbálnak meg nekünk keresztbe tenni, amely a kihívás mértékét jelentősen csökkenti.

Mindent egybevetve, a Car Tycoon tulajdonképpen nem más, mint egy polírozott, füstüveges, spoilerezett Zaporozsec, — gyenge a motorja, de a kasznija legalább jó nehéz (már a számítógépünknek) — amelyből vélhetőleg már az első sarkon kifogunk szállni.

Dawe



www.fishtankgames.com

Fishtank Interactive / Vectorgames

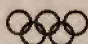
PII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	3
ZENE-HANG	7

✓ -kellemes zene

X -brutális helyigény -újabb bőr a rokáról

60



SALT LAKE 2002

Az alábbiakban nem a megszokott játékleírás, értékelés következik, sokkal inkább a fogyasztói társadalom kritikája, amelynek valószínűleg már semmi sem szent.

Indításképpen írhatnék olyan mondatokat, amelyek felettébb hangzatosak és remekül megállnák a helyüket bármely politikus beszédében, melyet valamely jeles alkalomból mond, a tulajdonképpeni esemény teljes figyelmen kívül hagyásával, kizárólag a közelgő választásokra koncentrálva. Ezek a frázisok úgy kezdődnek, mint: „a világ nagyot változott", illetve „elítélem az ilyesfajta törekvéseket", esetleg „nem szabad helyet adni az ehhez hasonló érdekek térhódításának". Én azonban — a politika teljes kizárásával — csupán elszomorítónak tartom, hogy olyan esemény, amelynek voltaképpeni célja az lenne, hogy megmutassa a világ megfáradt és elcsigázott népének, hogy képesek vagyunk valóban előítéletek nélkül, a tiszta versenyre koncentrálni és ebben az egészséges környezetben és szellemben pár napot egymás mellett tölteni, szóval, hogy egy ilyen esemény a tölgyfa karfájú bőrszékekben tespedő, a selyemnyakkendőtől fulladozó, gépi capuccinót iszogató marketing-, kreatív- és egyéb managerek játékszerévé, rabszolgájává, vagyis egy újabb kifacsarható citrommá válik. Bélyegezzenek bár naivnak, hiszen már a Sydney-ben megrendezett ötkarikás játékokra is



rátették viszkető tenyerüke a multik, a Salt Lake City-i helyszín sorsolása idején kirobbant megvesztegetési botrányokról nem is beszélve, én eddig azt hittem, hogy egy Olimpia — legyen akár nyári, akár, mint esetünkben téli — mentes tud maradni minden ilyen jellegű csökevénytől.



Valójában persze — lévén magam is a fogyasztói társadalomban élek, sőt annak számos vívmányát igénybe is veszem — az előbbi rövidke eszmefuttatás egy dolgot állít pellengérre, ez pedig az Eidos Interactive játékának, a Salt Lake 2002-nek a minősége. Ugyebár, egy-egy világméretű esemény közeledtével a pénzéhes kreatívok jobbnál jobb ötletekkel állnak elő, hogy abból a sokat emlegetett tortából minél nagyobb szeletet hasítsanak ki maguknak, függetlenül attól, hogy cégük tevékenységi köre milyen összefüggésben áll az adott eseménnyel. A labdarúgó és egyéb vébék alkalmával sportolók ábrázata borítja be a müzlisdobozokat, üdítőspalackokat, de még a mobiltelefonok kijelzőit is.

Te is, fiam, Eidos?

Ez a tendencia természetesen nem kímélte a számítógép ipart sem, s egyre-másra jelentek meg a különféle sportesemények — Golf versenyek, Forma-1 és rally-futamok — ihletésére készült játékprogramok is. A bevett szokás azonban úgy nézett ki, hogy egy-egy nívósabb sportesemény, illetve sportszervezet lemodellezése esetén az alkotók igyekeztek olyan művet kiadni a kezükből, amely méltó az adott sportág presztízséhez — a legmegfelelőbb példát erre az EA Sports programjai (NBA, NHL, FIFA

Sportágak

Az Eidos szerint minden sporteseményt, illetve azok környezetét műholdas felvételek segítségével modellezték le az amerikai Utah állam fővárosában található helyszínekről, a sportolókat pedig a legmodernebb motion capture eljárásokkal igyekeztek a leghitelesebbre megalkotni. Ez utóbbit minden valószínűség szerint az Amnesty International szigorú felügyelete mellett tették, mert ennyi egzotikus sportolót még együttvéve sem lehetett látni a téli olimpiák történetében.



Alpesi szlalom (nők):
A legrövidebb pályákon kell minél gyorsabban leszáguldani, a kapukat kerülgetve. Minden versenyző kétszer vághat neki a lejtőnek, két különböző módon kitűzött pályán. Az eredményeket az összesített időkből számítja ki a gép, természetesen az győz, aki a leghamarabb leér az indítóbódétól a célig. Gyakorlásra nincs lehetőség, azonban le lehet ereszkedni a kitűzött pályák mellett, hogy a kapuk helyzetét megjegyezhessék a versenyzők.

K120-as síugrás (férfiak)
Ebben a sportágban egy 120 méteres sáncról indulnak a bátor vállalkozók. Mindenkinek két ugrásra van lehetősége, amelyeket távolság és stílus alapján értékelnek a szőrösszívű bírák. A két alkalom után az összesített pontszámok tükrében választják ki a győztest.





Alpesi lesiklás (férfiak)
Az alpesi lesiklásnál a legmagasabb a sebesség és a leghosszabb a pálya. Minden versenyző egyszer próbálkozhat, aki a leghamarabb ér le a völgybe, az győz.

Kétszemélyes bob (férfiak)
A bobversenyek két napig tartanak, minden csapat napi két esetben vághat neki a jeges pályának. A futamok eredményeit összesítik, a győztes csapatot a legalacsonyabb kumulatív időt elért gárda lesz. Döntetlen esetén két első helyezettet avatnak.



Síakrobatika (nők)
Ebben a sportágban két ugrásra van lehetőség, az összesített eredmény alapján történő egyenes kieséssel. A döntőben egy négy méter magas sáncról elrugaszkodva kell különféle fordulásokat, szaltókat bemutatni, amelyeket a zsűri értékel. A győztes a legmagasabb pontszámmal rendelkező versenyző lesz.

Párhuzamos snowboard szlalom (férfiak)
A selejtezők után egy 16 fős csapat vág neki a versenynek. Minden versenyző kétszer kerül össze egymással, egyszer a piros, egyszer a kék pályán. Az összesített időeredmények alapján egyenes kieséssel „tizedelik" a mezőnyt, végül a két legjobb mérheti össze erejét a döntőben.



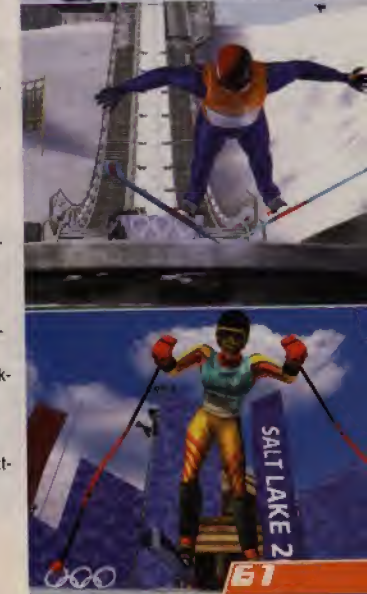
sorozat, F1, stb.) jelentik, amelyek mesteri megjelenítéssel, hangulattal és háttéranyaggal adóznak a méltán népszerű sportok művelői és kedvelői előtt egyaránt. Óhatatlanul is azt gondolná az ember, hogy egy olyan rangos alkalom, mint a Salt Lake City-ben megrendezett téli olimpia cyber-átirata, maradandó élménnyel ajándékozza meg a téli sportok szerelmeseit. Amikor a CD-t behelyeztem a meghajtóba, lelki szemeim előtt hóval borított fenyőfákat láttam, nyüzsgő embertömeget, izgatottan melegítő sportolókat. Hallani véltem a kommentátorok hangszóróból csak nehezen érthető hangját, ahogyan bejelentik a következő versenyszám indulóit. A levegőben éreztem a friss hó, a sléceken száradó viasz, a forralt bor és a fenyőfák illatát, egy különös, utánozhatatlan egyvelegben, amely a téli siparadicsom sajátja. A varázs azonban hamar megtört. Szomorúan kellett ráébrednem, hogy az Eidosnál nem voltak ilyen céljai senkinek. Vélhetőleg egyetlen elvárás volt az alkotógárdával szemben, minél gyorsabban készen lenni, minél gyorsabban piacra dobni, hogy aztán azok a jónépek, akik képesek 8-10-15 ezer dollárokat kicsengetni azért, hogy élőben megnézhessék a sportolókat, utána még a szuvenírboltban megvehessék a játékprogramot a kölköknek, akik legfeljebb otthon, a tévén keresztül követhették figyelemmel Salt Lake City eseményeit. Minthogy most már bizonyára sokan kíváncsiak, mire is ez a vehemens kritika, következzék egy kis közelebbi ismertető magáról a játékról.

Sok műhó semmiért

A sokat ígérő program barátságos és könnyen kezelhető menüvel jelentkezik be, amelyben az eligazodás igen egyszerű, különösebb nyelvtudás sem szükséges hozzá, még a különféle beállítások is gyorsan elvégezhetőek. Az irányítás billentyűzetről történik, ahol a négy irányt jelentő gombon kívül egy Action 1 és egy Action 2 billentyűt kell beállítani és már kezdődhet is a móka — ezeket a sorokat persze még abban a tudatban írtam, hogy valóban önfeledt szórakozásban lesz részem. A játékban hat féle sportágban próbálhatjuk ki magunkat, ezek a síugrás, a páros snowboard szlalom, a műugrás, a kétszemélyes bob, a női alpesi szlalom, illetve az alpesi lesiklás. Ehhez négyféle játékmódból választhatunk. Az olimpiai „üzemmódban" egyenes kiesés alapján dől el, hogy kinek a nyakába akasztják az aranyérmet. Tournament esetén négy körös selejtező után



















juthatunk el a döntőbe. A klasszikus mód a régi C64-es Winter Games című játékot idézi, amikor is mindegyik sportágban megmérethetjük magunkat. Végső lehetőség a freeform, amikor gyakorlás céljából csatolhatjuk fel a sílécet, illetve a snowboardot (bobot?!). Itt különféle beállításokra is lehetőségünk nyílik az időjárástól kezdve a napszakon át egészen a látótávolságig. Ezek a lehetőségek azonban csupán esztétikai célt szolgálnak, funkcionális előnyük, illetve hátrányuk nincsen. Minden menet után megtekinthetjük a visszajátszást, amelynek segítségével tanulmányozhatjuk, csiszolhatjuk a stílusunkat. Nagyon zavaró azonban, hogy a különböző sportágak kiválasztása esetén minden lesiklás után végig kell néznünk a pálya bemutatását, amelyet az Escape megnyomásával ugyan átugorhatunk, azonban azt mindenképpen meg kell várnunk, amíg a gép betölti ezt a rövidke intrót. Ha nem a freeform módot választjuk, ettől megmenekülünk, ebben az esetben azonban a közönség megjelenítése, illetve a kommentátorok hangja lassítja az események folyását. További hiba, hogy bár az irányítást magunk állíthatjuk be, semmiféle segítséget nem kapunk, hogy egy adott sportágon belül melyik gomb mire jó, amely rövid távon igencsak lerontja a játék élvezetét.

Régi szép C64-es idők...

Amikor kézbe vettem a CD-t, a már fent említett tünetegyüttesen túl még két kellemes emlék bújt elő emlékezetem mélyéről. Az egyik az EPIC nevű cég Winter Games című játékához kapcsolódott. A képlet egyszerű volt, a játékosok egymást váltva próbálthattak újabb és újabb csúcsokat meghódítani a biatlon, a gyorskorcsolya, a jégtánc, a bob és a síakrobatika berkein belül. Mindenki kiválaszthatta nemzetiségét, és a győztes büszkén hallgathatta végig nemzeti himnuszát, miután szitává lőtte az összes agyaggalambot a biatlon pályán, vagy a jégpályán ellejtette a kürt Csajkovszkij zenéjének MIDI remixére. Amikor a Salt Lake 2002-ben ki kellett választanom, hogy melyik ország ifjú tehetségeként kívánom magam megméretni a világ élmezőnyével szemben, a remény felcsillant a szememben. Azonban ennek a zászlók lobogásán túl semmi funkciója nincsen, arról nem is beszélve, hogy csupán igen limitált a választható országok listája, nem lehet például a magyar bobcsapat kalandjait eljátszani. A himnuszokból se sokat hall az ember, azokat ugyanis elnyomja





a közönség üdvrivalgása, és a kommentátorok dicsérő szavai. Kétségkívül a legzavaróbb azonban játékos nevének beírása. Már egy C64-es játéknál is alapvető elvárás volt, hogy a egyszeri ember a Name mezőbe lépve a billentyűzet adott karakterei segítségével írhatta be, hogy „Jancsika" vagy „Pistike". A Salt Lake 2002 esetében azonban ez úgy történik, hogy a jobbra-balra nyilakkal változtathatjuk a kurzor helyét, a fel-le nyilakkal pedig ugrálhatunk az ABC betűi között. Azt már végképp nem értem, hogy az itt kiválasztható karakterek sorát miért dúsítják a különféle írásjelek, mint például a kérdőjel, illetve az idézőjel. Attól pedig egyenesen a gutaütés kerülgetett, hogy miután fél órás hősi küzdelemben eljutottam a nevem leírásának a feléig, kiderült, hogy nem lehet tetszőleges hosszúságú nevet megadni, így kénytelen voltam 5-6, véres verítékkel beírt karakternek búcsút inteni.

Éljen a jamaikai bobcsapat!

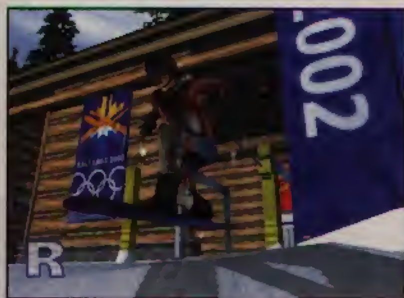
Az Eidos programozói bizonyára a kelleténél kettővel többször tekinthették meg a *Jég Veled!* című filmet, mielőtt belevágtak volna a Salt Lake 2002 megalkotásába, ugyanis a játékban meglepően kevés szőke-kékszemű, vagyis a téli sportokban a világ élvonalát képviselő svéd-német-osztrák-orosz archetípusú karakterrel találkozik az emberfia, annál több a rastahajú, fogpasztamosolyú fiatalember, akik mintha csak az NBA 2002-ből ruccantak volna át — talán éppen a Utah Jazz játékosaiként — a téli olimpiára, lazítani egy kicsit. Szo-







morú hiányosság tovább a statisztikák és a „nagy nevek" teljes hiánya, amelyet az ember joggal várhatna el a Salt Lake City-beli játékok „hivatalos videojátékától". Így azonban le kell mondanunk arról, hogy rommá verjük Stefan Eberhartert, vagy Anita Wachtert, be kell érnünk az országok neveinek említésével. A statisztikák is csupán annyi helyet kaptak a termékben, hogy a Trophy Room-ban végignézhetjük összegyűjtött érmeinket, serlegeinket, és vállonveregethetjük saját magunkat, hogy „már megint mennyire jók voltunk". Az átvezető képsorokon az Eidos grafikusaira tipikusan jellemző arcformákat, arckifejezéseket láthatunk, ezek azonban sokkal inkább jellemzőek a Commandos zord tengerészgyalogosára, mintsem a béke nagyköveteiként gyakran emlegetett sportolókra. A programozócég becsületére legyen mondva, hogy a Salt Lake 2002 website-ján megemlített motion capture technika, amely az Eidos szerint a legmodernebb; valóban nagyon szép mozdulatokat eredményezett. Lesiklás közben mintha magunk is a sílécen állnánk, és éreznénk az arcunkba vágó menetszelet, ahogy éppen 110 km/h-s sebességgel száguldunk lefelé a lejtőn. A bobpályán is átélhetjük az őrült rohanást, amelynek csak a pálya végén felhalmozott szénabálák vethetnek véget, ha addig ugyan fel nem borulunk a szűk kanyarok egyikében.



Csillogó-villogó instant szuvenír

A bevezetőben elhangzottak után lezárásképpen szeretném ismét magyarázatot adni arra a heves tiltakozásra, amelyet a Salt Lake 2002 kiváltott belőlem. Alapvetően abban látom a problémát, hogy a téli olimpia „hivatalos videojátékaként" aposztrofált terméknek ugyanazt a profizmust, hozzáértést kellene képviselnie, mint az ötkarikás játékokon induló sportolóknak, de legalábbis az események szervezőinek. Ezt azonban nem teszi meg, érezhető rajta a sietség, a felületes, kapkodó munka, amelynek egyetlen mozgatórugója az volt, hogy kész legyen az olimpiai láng megérkezése előtt, hogy az ötkarikás játékok kezdetekor már termékkapcsolással lehessen betolni mindenféle nyereményakcióba és hirdetni ezerrel. A program annyit tesz, hogy a manapság egyre elérhetőbb áron kapható hiper-multimédiás számítógépek lehetőségeit kihasználva igyekszik a látvánnyal elkápráztatni a felhasználókat, arra azonban nem ügyel, hogy két perc szájtátás után valóban szórakoztató is legyen. Olyan, mint egy hollywoodi szuperprodukció, ahol a méregdrága technikai effektek segítségével próbálják palástolni a főhős bárgyú mosolyát, színészi képességeinek gyakorlatilag teljes hiányát, és a bárgyú dramaturgiát, amelyhez képest még a Barátok Közt egy-egy epizódja is tolsztoji aprólékossággal kidolgozott irodalmi műnek tűnik. Azt azonban el kell ismerni — ha már műanyagízű megafilmhez hasonlítottam a játékot — hogy a látványra és a hangra nem lehet panasz, a grafikák valóban szépek, a zenék között pedig a Blink 182-re, illetve Sheryl Crow-ra hajazó dallamokat ismerhetünk fel, amelyek legalább a snowboardozásnak megadják az alaphangulatot.

Mindent összegezve azt hiszem akkor járnak legjobban a hozzám hasonlóan sí- és télbolond felhasználók, ha egy pohár forró csoki társaságában leül a tévé elé és véreres szemekkel végigköveti az ötkarikás játékokat, utána pedig — ha a pénztárcája megengedi — felcsattintja a síléctartót a kocsi tetejére és meg sem áll legalább a Semmeringig, vagy más hasonló síparadicsomig, ahol kedvére kiszórakozhatja magát Salt Lake 2002-zés helyett.

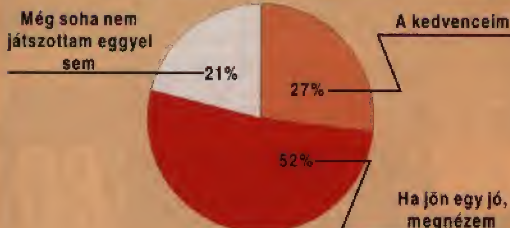
Dawe











Eidos Interactive
http://eidosinteractive.com
PIII 700 (PIII 450), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	4
SZAVATOSSÁG	4
ZENE-HANG	7

✓ -jó zene és hangok

✗ -nehezen irányítható -nincs hangulata

65

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Tudsz egy jó fogorvost? Alighanem szükséged lesz rá, mert ha a Mat Hoffman Pro BMX-szel játszol, számtalan „harci sérülést" fogsz szerezni.

Mindig is rettegéssel vegyes tisztelettel figyeltem, ha valahol a tévében egy-egy BMX bemutatót közvetítettek. Bár a kisördög odaült a vállamra és csak azt várta, hogy mikor lehet egy méretes zakót látni, sose felejtem el, amikor az egyik jobb sorsra érdemes versenyző egy balul sikerült ugrás után megharapta a csőkorlátot. Ekkor belegondoltam, milyen jó is nekem, hogy nyolcadik szülinapomra nem kaptam BMX-et a szüleimtől. Persze azért szívesen kipróbáltam volna, milyen érzés félcsőben emberkedni a bringával, de a láthatóan súlyos következmények elrettentő hatása felülkerekedett.



Ennek az időszaknak vége! Mostantól bárki kénye-kedve és szadizmusa szerint hajthat neki a különböző akadályoknak, az extrém drótszamarak legnagyobb „zsokéinak" bőrébe bújva. Az Activision játékában olyan nevekkel találkozhat a játékos, mint Mike „Rooftop" Escamilla, Cory „Nasty" Nastazio, vagy Joe „Butcher Kowalski.

A késői kilencvenes éveket idéző grafikával megáldott szimulátorban ezekkel a „banditákkal" kell minél hajmeresztőbb és vérfagyasztóbb mutatványokat előadni. Természetesen a változatosság előnyt jelent. Minden szereplő eltérő képességekkel rendelkezik, míg Nasty a „grindolás" nagymestere, addig a brit Simon Tabron a program szerint több időt tölt a levegőben, mint a RAF.

A játék során összegyűjtött pontok segítségével újabb és újabb szintekre juthatunk, vagy akár tervezhetünk is egy saját „vesztőhelyet" a pályaszerkesztő segítségével.

Nyuszi hopp...

Az irányítás eleinte kissé szokatlan volt, — Tony Hawk Pro Skater-guruk előnyben — főleg, hogy lila gőzöm sem volt a BMX világában használatos szakkifejezésekről. A sikeres trükközésnek két alapköve az úgynevezett „grindolás" illetve a Bunnyhop fedőnevű ugratás. Előbbivel a különböző vascsöveken, korlátokon csúszkálhatunk idegeink vastagsága és ügyességünk függvényében, utóbbival pedig egy-egy remekbeszabott légi mutatvány alapjait rakhatjuk le. Bár a program időnként hajlamos a fizika törvényeinek csúfos megszégyenítésére, valamint az is előfordul, hogy az aktuális bringás magával Pókemberrel versenyre kélve rátapad a függőleges falakra, a Mat Hoffman's Pro BMX játszhatóságával nem sok probléma akad. A mozdulatok szépek, a megfelelő hangulatról pedig ütős punk, ska és hip-hop zenék gondoskodnak, továbbá végre megvan a megfelelő sebességérzet, amely a Dave Mirrából annak idején kimaradt.

Mindent egybevetve, aki szereti az extrém sportokat, akár csak nézni, akár csinálni is, jól fogja érezni magát Mat Hoffman BMX-ének nyergében. Csak óvatosan azokkal a korlátokkal!

Ahogy azt egy haverom No Fear pólójának a hátán olvastam egyszer:

„Nem az a fontos, hogy zuhansz, az a fontos, hogyan érsz földet!"

Dawe



www.activision.com

Activision / LTI Gray Matter

PII 300 (PII 266); 128 MB RAM (64 MB RAM); D3D

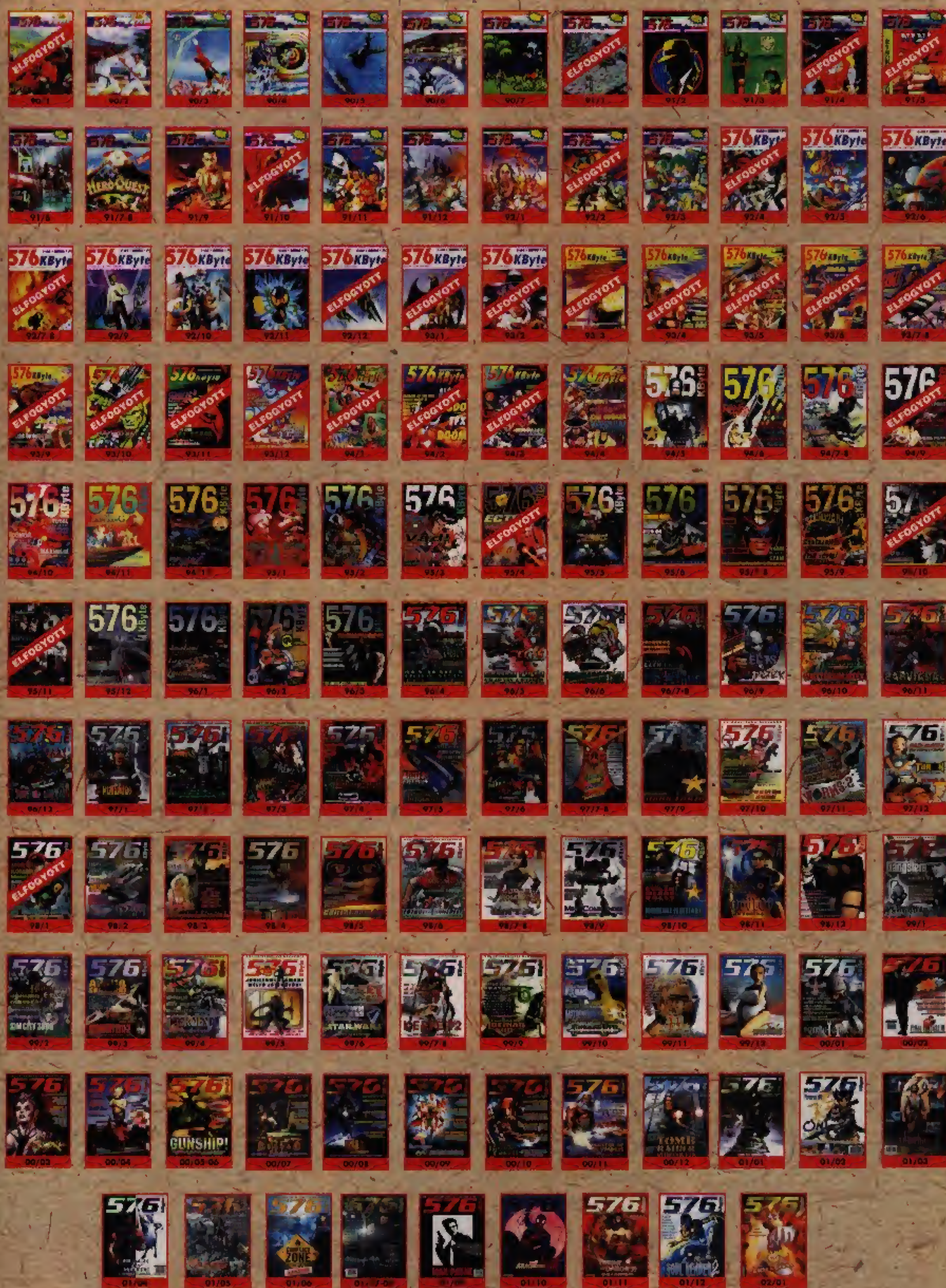
LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	9

✓ -szép mozdulatok
-jó zene

X -néha irreális fizika
-kissé elmaradott grafika

80

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



STAR WARS STARFIGHTER

Taaaaa-taaaaaa! Ta-ta-ta-taaaa-taaaaaa! Ta-ta-ta-taaaaaaa-taaaaaa! Tatatataaaaaaa!

Vannak ezek a Nagytudású Star Wars szakemberek, akik szerint a Phantom Menace puszta léte felér egy szentségtöréssel, egy halhatatlan mítosz páros lábbal történő meggyalázásával. Először sírva fakadnak, miszerint az Első Epizód nem egyéb, mint nem is különösebben tetszetős számítástechnikai effektparádé, majd már dramaturgiai fogékonyságukat is hajlamosak satírozgatni, mondván: „Uramisten! Micsoda béna, minősíthetetlen dialógusok mennek itt!" Meg kell mondjam, nem értek egyet velük. Mi több, sajnálom, ha mindössze ennyit fognak az egészből. George Lucas '77 óta nem tesz mást, mint két órán keresztül elhiteti velünk egy messzi-messzi galaxis létezését. S hogy ez a galaxis, illetve az annak ölén futó cselekményszálak mily komplett arculatot is mutatnak valójában, az feltehetően csak akkor derül ki majd igazán, ha egyhuzamban végignézhetjük a Star Wars sorozat hat epizódját. Nem értem továbbá miért baj, ha egy új sci-fi mese hátterében a világ legelismertebb 3D művészei hasznosítják csúcstechnológiás számítógépek valóságos tömegeit annak érdekében, hogy még meggyőzőbb, még hihetőbb képet kaphassunk ezen galaxisról a vetítés bő két órája alatt. Azoknak pedig, akik a dialógusok színvonalát fikázzák, tényleg elgurulhatott a gyógyszerük. Ilyen alapon csak elő kell venni a korai Star Wars epizódokat: „-Hát eljöttéééél, Obi Van!" meg: „Érzem benned a Jóóót, Apám!" George Lucas aligha óhajtott/óhajt Shakespeare babérjaira törni — lehetséges hogy csak ennyit kéne fogniuk a Phantom Menace óta reálesztétává avanzsált szakembereknek, sőt: akkor talán ráébrednének, hogy a Phantom Menace 101%-os mese. Különben, igenis vannak alapvetések a Star Wars-okban, csak nyitott füllel kell nézni a filmeket. Yoda féle, „Tedd vagy ne tedd, de ne próbáld!" avagy Darth Vader féle: „There is no conflict!" beszólások. Akárhogy is, a Star Wars gépezet továbbra is egészen kitűnően érzi magát, sőt a Második Epizód forgatási munkálatai már javában folynak. Ami a mítosz informatikai támogatottságát illeti, ugyan láthattunk már nívón aluli Star Wars játékokat — Force Commander, Supremacy, sőt, egy hosszasabb szemle után a magam részéről pofa nélkül ide sorolom a Galactic Battlegrounds-ot is — a Lucasarts azonban nem egy feladós típus. A Quake III motor fűtötte Jedi Knight 2 végre igazi, a Star Wars univerzum nívójához méltó FPS ínyencségnek ígérkezik, míg a Phantom Menace bemutatójával egybekötött játékdömpinget követően — Star Wars Racer, Rogue Squadron, Phantom Menace — végre beérni látszanak az új fejlesztések is. Az Első Epizód DVD változatán ott figyel egy jó kis bemutató, mely a PS2 platformra készülő Star Wars Starfighter alkotóit, illetve a játék irányvonalait tárgyalja. Izgultam is erősen a videó láttán, hogy: „Úúúúú de púp lenne ha ez lenne PC-re is!" Ahogy Hetfield papa dalolta volt a King Nothing című nótában, érdemes vigyázni, mit kívánunk. Merthogy: lett.

Rágót a Tűzgombra!

A Star Wars Starfighter voltaképpen nem más mint egy, a kor követelményeinek 101%-osan megfelelő shoot'em up. Gyönyörű grafika, az eredeti soundtrack, vala-









mint módfelett frusztráló irányítás jellemzik a művet. Elég csupán nekiveselkednünk a Starfighter első pályájának, s szempillantás alatt levágjuk: ez a játék szívat minket. S tényleg. Sem jobb, sem enyhébb meghatározás nem létezik arra, ami a Star Wars Starfighterben történik. Magyarázat: a játék alapköveit illetően kifejezetten elegáns, szinte már játéktermi hagyományokkal számolhatunk. Minden egyes küldetés során adott tucatnyi objektíva, melyeknek egymást követő jelleggel vagyunk hivatottak megfelelni. Mindezenközben, akinek van energiája/ügyessége, szorgoskodhat a bonusz objektívák teljesítésén is, minek révén bonusz küldetésekhez juthat. Az egész onnantól fogva válik érdekessé, hogy ez a játék az a fajta játék, melynek köszönhetően garantáltan nem mennek csődbe sem az analóg irányítópadok, sem a konzolok gyártói. Merthogy előbb-utóbb rázúzol a gépre, avagy izomból nekivered az irányítót a falnak amúgy zsinórból, az tuti. A Starfighter irányítása ugyanis erre lett kitalálva. Példák: ha Isten ne adj, egy pillanatra letérsz az előre kijelölt útról, a program lehetetlen helyzetben visszadob — korrigálhatod az irányokat, az orr dőlésszögét, s egyáltalán: mindent. Járműveink folytonos mozgásban vannak, teljesen lelassítanunk esély sincs. Így előbb-utóbb úgyis lekoccolunk egy meredélyt, avagy egy kiszögellést — s ekkor jön a legjobb. Ha szépen, lelkiismeretesen visszakormányzol, már koccolod is le az átellenes falat az ütközés következtében fellépő lendület hatására.

Pár pillanat múltán flippergolyó, aztán robbanó flippergolyó lesz belőled. Restart. Ha nem nyúlsz a kormányhoz, remélvén hogy lassan magad mögött hagyod a meredélyt, az se jó: akkor folytonos „amortizáció-hang" figyelmeztet rá, hogy pillanatokon belül robbansz újra. Gondoltak az alkotók mindenre. A játék konzol alapú jellegét tekintve így erősen javallott a control pad használata, míg végszükség esetére: az egér. Billentyűzetről játszani kb. olyan, mint kanállal enni a pizzát. (Micsoda remek példa, jaj de kis ügyi vagyok.) Namost tudni kell, hogy az eredeti gyári beállítások tükrében esélyünk nem lesz öt másodpercnél tovább életben maradni — így az egér érzékenységét tessék a legkisebb fokozatra állítani az opciók között. Érdemes szót ejteni a zoomról, melyre az alkotók külön büszkék — használata a „Q" billentyű segítségével történik, míg nevéből sejthetően az orrt övező tér nagyítására szolgál. Látványos, ám érdemben fölösleges funkció: az egyszeri Star Wars pilótának sem ideje, sem mersze nincs ráközelíteni, hiszen éppen elég öröm neki ha nem zúzza porrá a hajót egy hegyoldalban. Tessék elhinni, nem én vagyok ilyen béna: a Starfighter irányítása minden idők legkörülményesebb, leglohasztóbb szizstémáján alapszik, mely rengeteg játékosnak egyetlen pillanat alatt kedvét fogja szegni.

Ó, milyen szép!

Nem túlzás állítani, hogy grafikus kidolgozottsága révén a Starfighter az eddig PC-re megjelent Star Wars játékok legszebbje. A hajók, a tájmodell, a robbanások kivitelezése mind-mind példaértékű, így elvi síkon csak a nehézkesen elsajátítható irányítás állhat a játékos, és a Star Wars univerzum közé. S noha az irányításmodell módfelett visszataszító, mégis annak körülményessége teszi nehézzé, ha úgy tetszik: szavatossá a darabot — gyakorlatilag nem a megszabott feladatok teljesítése, hanem repült gépünk megrendszabályozása jelenti majd a komolyabb gondot egy-egy misszió során. A film hangulatát egészen hihetően, sőt esetenként ujjongásra késztetően tolmácsoló műről beszélünk, mely, mint ilyen, a lövöldözős játékok között komolyabb figyelmet érdemelhetne. A legnagyobb gond azonban az itt prezentált küldetésekre jellemző egyhangúság — a bolygófelszíni bevetések során legalább sanszunk van porrá törni a hajót valami sziklán, ám az űrben minduntalan ugyanaz a nóta megy. Lecsapsz valakit, jön egy újabb. Lecsapod azt is, s lőn: megintcsak egy újabb. S ez így megy míg el nem fogy az ellen, avagy hajónk pajzsa. Sehol egy nagyobb kavarodás, avagy egy hihető aszteroida mező — csupán az egy-egy elleni puffogtatás dívik, miközben a többiek sorukra várván szelik a vadűrt. Így mindenkinek saját joga/feladata eldönteni, vajon érdemes-e annyit foglalkozni a Starfighterrel hogy megmutathassa összességében látványos, ám meglehetősen butácska arcát. Szerintem érdemes — de én csalok, ha Starfighterezem. Egyrészt a gép jól érzi magát egészben, s különben is: haggyá' má, Mandaloriai vagyok! S egy Mandaloriai — sosem csal. Csak mindig.

Boba Fett

www.starwars.com

Lucasarts Entertainment/Secret Level
PIII 500 (PII 350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	4
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	10

✓ - erős grafikus motor

X - rémisztő irányítás
- egyszer használatos darab

72

FLIGHT SIMULATOR 2002

Volt nekem egy Cessnááám, tudod-e? Három légcsavarraaal, hitted-e? HOGY az egymotoooros, tudtad-e? Ezért lódítottaaam, hallod-e?

A Microsoft által fejlesztett s publikált szimulátorok immár hosszú idő óta egyet jelentenek a professzionális részletességgel, minőséggel. A cég évekkel ezelőtt fekteti le a polgári repülőgépszimulátorok alapjait egy olyan piacon, mely kínálatát a vadászgépek rakétáktól, utánégetőktől gazdag jelenléte uralja. Az immár önmagát „szappanoperává” kinövő Microsoft Flight Simulator sorozat révén bebizonyosodott hogy a játékos éppoly szívesen szeli az egeket békeidőben is, sőt nem feltétlenül érzi gépét meztelennek hat hőkövető rakéta, s egy méretes gépágyú nélkül. A Flight Simulator sorozat így első sorban a repülés által képviselt élményanyag bemutatásában, illetve az ezzel járó szükségszerűségek pontos modellezésében jeleskedik. Navigáció, térképkezelés, az időjárási viszonyok mérlegelése — mindazon hozadékok, melyekkel a valós légtér valós gépeinek valós pilótái kell számoljanak az égben. Tény s való, hogy szinte számlálhatatlanul sok faktor jellemzi mind a pilóta, mind az általa repült gép lehetőségeit — így nem csoda, hogy a vadászgép szimulátorok készítői saját bevallásuk szerint is kénytelenek kompromisszumokat kötni életszerűség, s hihető harcmodell mezein. A Flight Simulator, s az annak ihletettségére fogant egyéb polgári repülőgép-szimulátorok azonban, — melyek legsikerültebb darabjai személyében a Fly! sorozatot köszönthetjük — csak egyetlen kompromisszumot ismernek: itt nincs rakéta, nincs bomba, sem egy reád váró nőanyag katapult gombon fityegő fotója.
Csak az ég van, és a gép. Illetve egy harmadik, szintén nem elhanyagolható faktor: Te.



▲ *Havi Átverés: „- Figyelitek?! Így néz ki a Tökéletes Leszállás.”*

Kínálat

Ma már nem is érdemes komolyan venni azokat a darabokat, melyek állításuk szerint nem képesek a Föld összes repülőterét fel, avagy leszállásra bocsátani nekünk. Az új Flight Simulator

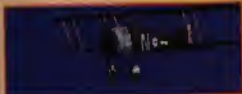




▲ *Blablablabal blablabla*

- Beszállsz?
- Nem. El.

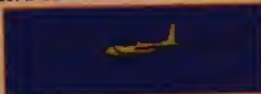
Sopwith Camel



Az Első Világháború legrettegettebb — TAPS! — vadászgépe afféle extraként került a Flight Simulator 2002-be. Kis gép, melyet még ma is rugalmas vezérelhetőség jellemez.

Schweizer 2-32

A Schweizer 2-32 kizárólag fémötvözetekből készült vitorlásrepülő, mely típus máig is számos világrekordot tart.



Cessna Skyhawk 172



Kitűnő megbízhatósága s stabilitása végett, a Cessna Skyhawk 172-t mint minden idők legnépszerűbb egymotoros gépét szokták volt emlegetni a repülés avatott szaktekintélyei.

Cessna Skyhawk 182 S

Az előbbi modellhez hasonlatos típus, nagyobb teljesítménnyel s fokozott stabilitással.



Extra 300S



Könnyű súlyú, légibemutatókon gyakorta használt típus, melyet 300 lóerős motorja, illetve roppant harmonikus irányíthatósága emel ki a mezőnyből.

Learjet 45

Transzporter gép, mely jelentékeny tárkapacitása igen kedvező menettulajdonságokkal párosul.



Bell 206B JetRanger



Díjnyertes formula biztonság, s jellemzők tekintetében: a Bell neve egyet jelent a világ leghíresebb helikopter sorozatával.

Boeing 737-400

A kultikus utasszállító legújabb típusát a kifejezetten hosszú légutak megtételének lehetősége, fokozott üzembiztonság, valamint kitűnő fogyasztás jellemzik.



Fontos tudni, hogy a Flight Simulator 2002 számos variánst, sőt csoportonként tucatnyi eltérő típust is ismer — így Boeingek tekintetében fellelhetjük a klasszikus 777-300-as, illetve 747-400-as szériákat is. S hogy üzleti szempontból mennyire is etikus megfosztani az alapverzió tulajdonosait pár modelltől, azt mindenki döntse el maga — ám a Flight Simulator 2002 úgynevezett PRO változata további négy típust is tartalmaz. Tekintettel arra, hogy jelen írás tárgyát az alapverzió képezi, ezen modellek bemutatásától kénytelenek vagyunk eltekinteni.

kitűnően vizsgázik ezen tárgykörben — legalábbis, ami adatbázisát illeti. Számos szűrőn keresztül lőhetjük be a nekünk éppen szimpatikus földrajzi, regionális jellemzőket, avagy ABC sorrendben nekiugorhatunk a komplett kínálatnak. Utóbbi azonban csak azoknak javallott, akiket furcsa örömérzettel tölt el, ha naphosszat görgethetnek egy szinte már lexikális bőség jellemezte menüsort. S hogy valóban nincs mit takargatniuk az alkotóknak, arra kitűnő példa kis hazánk itt értelmezett támogatottsága: Ferihegytől kezdve a Balatonon át, a Taszári Légibázisig bezárólag itt van minden repülőtér, melyet a józan ész keretein belül Magyarországon megnevezni illik. Sőt vannak magyar légikikötők olyan helyeken is, hogy az ember csak: néz. El is érkeztünk az új Flight Simulator egyik legalapvetőbb szolgáltatásához, a Create Flight menüponthoz. Hogy vele kezdünk, nem véletlen: a darabbal történő ismerkedés, megbarátkozás után előbb-utóbb ide lyukadunk majd ki, lévén itt minden létező szempont szerint nekünk tetsző értékeket adhatunk meg, s vethetjük magunkat az egekbe. Ötletes mód a Select a Flight menüben megtalálható küldetéssorozat is, mely afféle történeti háttérrel támogatja útvonalainkat: bérelj egy Cessna 172-est Las Vegasban, s szállíts oda-vissza olyan turistákat a körzetből, kik szívesen megszabadulnának az általuk hasznosítható mobiltőke tetemes százalékától mind szolgálataid, mind némi pókerezés fejében. Avagy dolgozz Alaszkában, mint köztisztasági alkalmazott. (Azokról a permetező gépekről van szó, melyek permeteznek.) Figyelemreméltó, ötletes hozadékok. Már csak az nem világos: miért éppen Alaszka?! Köszönöm, köszönöm.

Tudván tudva hogy a repülés rendkívül összetett, mi több: meglehetősen felelősségteljes foglalatosság, az alkotók ezúttal is rendkívül korrekt tutoriallal szolgálnak. Rod Machado, világhírű repülőgép oktató vezet be minket a pilóta-lét alapjaiba, hogy a teljesített leckéken keresztül mind újabb s újabb, s persze: mind összetettebb feladatokhoz férhessünk hozzá.

Az Égben

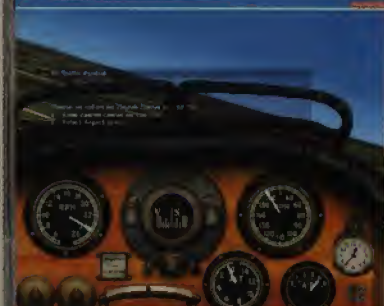
Első pár utunk alkalmával célszerű lehet legalábbis Medium beállításokra hagyatkoznunk életszerűség szintjén, avagy még jobb, ha magunk szabjuk testre a jellemzőket.

Üzemanyagfogyasztás, realisztikus ütközések, időjárási jellemzők: számos faktor, melyekkel a gyakorlott pilóta már alapból számol — ám az újoncoknak kedvét szegheti, ha 6000 méter magasan fogy el a nafta, ráadásul háromszor egymás után. A grafika eszmeiségét azon kényszerű megoldások jellemzik, melyeket a program volumene révén sejteni lehet — bizonyos régiók kidolgozottsága egészen hihető, míg bizonyos régióké: „pfffff" kategória. Megint csak jó példa Ferihegy modellezése. Nagyon jó, hogy itt van, nagyon örülünk, hogy itt van — ám hogy a Ferihegy közvetlen















körzetéül szolgáló, mintegy tíz kilométernyi tér kitöltéséért egy ablakos, egy ajtós halászviskók, majd azok végeztével a Kalahári Sivatag felel — nos, mondjuk úgy: újszerű képi információ. Így, mint rendesen: a Flight Simulator 2002 azon állítását, mely szerint gyakorlatilag a Föld komplett területét berepülhető, ráadásul vizuális szempontok szerint is hihető módon kínálja, csak annyira szabad/érdemes komolyan venni, mint általában. Tucatnyi, pár igen tetszetős kidolgozottságnak örvendő repülőtér s régió kivételével, kénytelenek leszünk megelégedni a stílustól immár megszokott alibizéssel: itt egy szántás, ott egy hegy, amott egy viskó, ott meg egy mecset — mi baj lehet?

Leszámítva az épületek meglehetősen gyenge ábrázolását, — melyek még maximális részletesség jegyében is egy festett gyufásdobozra hajaznak — a tájmodellről összességében elmondható, hogy képes volt továbblépni. Leginkább akkor érzékeljük ezt, mikor már kellő magasságból szemléljük a vidéket. Ezzel szemben, a Flight Simulator továbbra is animált textúrák képében modellezi a műszerfalakat. Ezt a megoldást két hónapja még megette volna a felhasználó, ám azóta befutott az IL-2 Sturmovik. Így ma már: roppant kevés. A nézelődés billentyűk használata így persze mindennemű folytonosságot nélkülöz, sőt egyes textúrák kivitelezése is csapnivalóan gyengére formáztatott. Az ugyancsak a Microsoft által készített, s egyébként zseniális Train Simulatorból hátramaradt örökség ez: tucatnyi textúrát még csak le sem tisztítottak úgy, ahogy azt illenék. Bizonyos ablakokat így nem az ablak önnön határvonalai, hanem a tehetségtelen módon kiollózott fotó „maradékai" határolnak. Felettébb gusztustalan, mondhatnók: kiábrándító megoldás.

A Flight Simulator ezen szempontokon túl kitűnő darabnak mondható, sőt számos olyan szolgáltatást és lehetőséget biztosít, melyeket a profi játékosok csak elvárhatnak egy szimulátortól. Egy már teljesített útvonal részletes analízise, új, ám roppant üdvözlendő ATC rendszer. Megjegyzés: ATC: Air Traffic Control, azaz: Légiirányítás. Ez a hozadék első ízben mutakozik be a Flight Simulator sorozatban, így neki járó örömujjongással köszöntjük. Csak halkan mormogjuk az orrunk alatt: „— Tejóég, mire én ezt megértem..." Ez persze csak vicc. Arról van szó, hogy a Scroll Lock segítségével immár azonnali rádiókapcsolatba léphetünk a körzet reptereivel — ily módon leszállási engedélyt, előrejelzéseket, s



▲ - Tudom: ezt a gombot kell megny... a te tüdőd sípol, Béla?!



▲ Csak ezért a hídért nem kaptok max grafikát, Bill :-D

egyáltalán: minden olyasmit kérhetünk, melyet egy valós pilótának sansza/arca lehet kérni az égben.

Maradhat

Ha összevetjük — márpedig összevetjük — a Flight Simulator 2002 képességeit oly konkurensekkel mint pl. a tavalyi szezonban keltezett Fly! 2, úgy némileg barátságosabb, rugalmasabb, s nem utolsó sorban: stabilabb programot kapunk. Az új Flight Simulator kacagva fut azon gépen maximális részletesség jegyében, melyen a Fly! 2 már elég nagyokat csuklik — jóllehet képi megvalósítás tekintetében még szebb is valamivel. Tegyük hozzá: nem sokkal, s nem minden területen. Ma már nagy bővli persze a műszerfalak textúra-alapú megvalósítása, melyen mit sem változtat azon körülmény, hogy a program PRO kiszerelése 3D műszerfalakat is kezel s tartalmaz. Nem értem, milyen alapon kell büntetni az alapverzió tulajdonosait? Szimulátor rajongóknak kötelező alapon, pilótáknak megtekintés szintjén javallott mű.

/-Dead Meat-/

www.microsoft.com

Microsoft

PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - ötletes módok, gazdag dokumentáltság - nem csúnya

X - textúra műszerfalak - ronda talajközeli modellezés

90

Új év - új akció

2002-ben

a teljes 2001. évi évfolyamot megrendelheted, mindössze

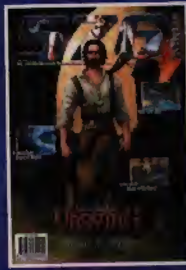
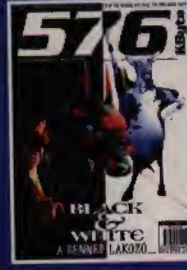
2002 FT-ért*

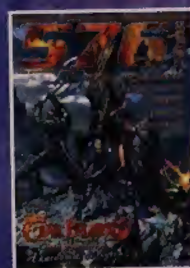
* plusz postaköltség: vidéki és budapesti lakosok számára egyaránt 540 FT.

11 szám - 11 db 576 KByte!

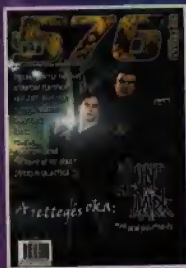




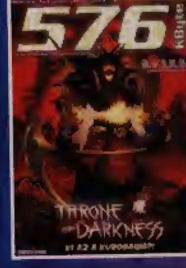














Megrendelésedet rózsaszín postai utalványon az 576 KByte (Comgame 576 Kft.), 1389 Budapest, Pf. 132. címre küldd el!

Akciónk a raktárkészlet erejéig érvényes!

SZUPER ÁRAK 2002-BEN IS!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1600MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! hangk.

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB

99.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT

119.900 Ft



celeron

BASE



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 633MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

69.900 Ft

SUPERSONIC 2

GERICOM
m o b i l e w o r l d





pentium III

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON 32MB VGA
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával



- Intel Celeron 1000MHz
- 8GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- S3 Twister VGA

299.900 Ft

- Intel Pentium III 1100MHz
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- S3 Twister VGA

359.900 Ft

- Intel Pentium III 1200MHz
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- ATI RADEON 32MB VGA

409.900 Ft

- Intel Pentium III 1200MHz
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM
- ATI RADEON 32MB VGA

439.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

EREVOS

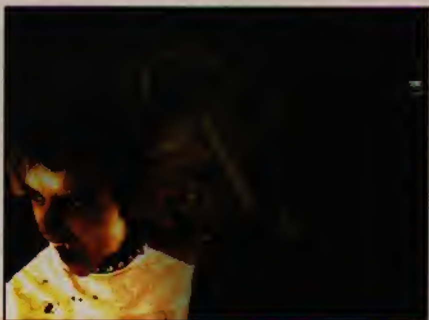
Vérszag, fokhagyma, metszőfog, Drakula gróf legendája — néhányan úgy gondolják, hogy ez elég a sikerhez. Vagy egyáltalán játékkészítéshez. Vagy én nem is tudom, mit hittek.



Európai vagányok egyszer csak azt mondják, olé, itt az idő, hogy betörjünk a játékpiacra, valami jó kis véres cuccal, amiben lesznek vámpírok, meg halottak és rengeteg vér és emberi maradványok, sötétség, halál és apokalipszis. Akár egy falusi sátánista darkmetál zenekar lírai szövegei. Ezek a vagányok azonban elérték azt is, hogy kiadják művüket, és most az egész világon bárki élvezheti a menő vámpírosdit — ha tetszik, ha nem. Pedig leginkább nem.

Az Erevos ugyanis nemcsak a hónap, de talán az év bukása is lehet, még így február tájékán is. Képzelj el egy kb. 1992-ben megszokott grafikai minőséget (a játékban ugyanis állóképek vannak, mint a kezdeti kalandjátékok korában!), hanghatásokat (bedigitalizált, magnóval felvett gagyi sikolyok és ajtónyikorgás), mindezt szorozd meg egy borzasztóan gyatra történettel, valami modern vérszívókról és vámpírvadászokról. Ebben a játékban Te vagy az űzött vad, Arik vagy Giannos személyében (két profi denevérember), akiknek az a feladatuk, hogy túléljék az őket kergető vadászok és ellenfeleik ellen vívott harcot, és minél több vérkoktélt szopogatva a XX. század utolsó boldog egyedei maradjanak. Lélegzetelállító, ugye?

Ami mindent überel, hogy a szereplők bizony hús-vér színészek (szerintem maguk az alkotók játsszák a két vámpírt, napszemüvegben és bőrkabátban), a párbeszédeknél nincs hang, csak felirat, a bevezető kisfilm pedig a Blair Witch Project amatőr felvételeire emlékeztet. Kézikamerával rohangálnak az erdőben, babákat szorongatnak, voodoo jeleket vésnek a fákba és annyira akarnak kísérteties hangulatot teremteni, hogy csak úgy izzad a képernyő. A játékban persze semmi izgalom (valami állat néha rácsap a zongorára, hogy megijedjünk, bravó!), a harc abból áll, hogy a velünk szemben álló mozdulatlan ellenfél nyakára irányítjuk a kurzort, így kiszívjuk a vérét, melyet karakterünk gusztustalan szörcsögéssel és csámcsogással modellez le, miközben sötét a képernyő. Hát ennyi! Én még ennyire elbagatellizált horror-paródiát az életben nem szagoltam, fel nem foghatom, hogy képesek emberek ilyennel időt tölteni, pláne esetleg komolyan venni. Az alkotók azonban nagyon ügyeltek a fontos részletekre, mert külön „nagyonidegesítőtényező", hogy a játékot csak este nyolc után lehet elindítani, különben közli, hogy a vámpírok nem bírják a napfényt. Tehát, vagy átállítjuk az órát a gépen, vagy fújhatjuk a szívást. Ilyen aztán még végképp nem láttam! Nekem negyed óra klikkelgetés után már viszketett a tenyerem, hogy jól pofán vágjak valakit, akinek köze lehetett ehhez, de végül is beértem az Exit gombbal, majd zokogva aludni tértem.



Nehéz ilyenkor okosat mondani. Az ember értetlenül bámul maga elé, még csak nem is ideges, hogy ilyennel traktálják, csupán keresi a választ az emberi hülyeségre. Úgy kollektíve. Valahol az is aggaszt, hogy talán lesznek még olyanok is, akiknek esetleg tetszik ez a borzalom, és olvasván nem éppen lírai hangvételű kritikámat felháborodnak, hagymából voodoo-babát farigcsálnak, és a nevemet mormolva szurkálják zsákvarró tűvel, vagy véres csirkéket fojtogatva hat generációra visszamenőleg elátkoznak. Nekik most szólok: már sajna el vagyok átkozva, mert az Erevos nevű örökzöld megtekintése bizony okozott maradandó károsodást az elmémben. Győzött a gonosz, vesztett a magamfajta balek, aki képes volt felinstallálni ezt a vérben úszó komédiát. Most pedig megyek mosakodni, mert rohadtul viszket a nyakam...

HP

Értékelés: **32%**

FORTRESS EUROPE

Az utóbbi időben hálás téma a második világháborús történet, különösen a partraszállás eseményeinek újrafeldolgozása. A tavalyi év mozifilmsikereinek és egy most is futó tévésorozatnak (is) köszönhetjük a Return to Castle Wolfeinstein és a Medal of Honor című játékokat. Meg a Fortress Europe néven megjelent stratégiai játékot. De ha lehet, akkor az utóbbi esetben a hálás köszönőszavakat mellőznénk, sőt!

Utálatom tárgya

Igazán nehéz helyzetben vagyok, mert nem tudom, mit kezdjek ezzel az alkotással. Játéknak nem nevezném, mert a szó szoros értelmében a Fortress Europe egyszerűen nem felel meg még a legalapvetőbb kívánalmaknak sem. Nagyra becsült GyZ kollégám vívott néhány hősies küzdelmet az elmúlt hónapokban olyan, játékoknak kikiáltott mutánsokkal, mint például a legutóbbi Holy Sword. Már az sem volt piskóta, én negyed óra kudarcokkal teli küszködés után rácsaptam a „hónap bukása" feliratú bélyegzőt... Mindezt csak azért mondom el, mert szerintem a büntetés kategóriába eső cuccok koronázatlan királya érkezett meg hozzánk és még az igen nagy toleranciával megáldott GyZ is sírógörcsöt kapna e játék betöltése utáni harmincadik másodperc előtt. Jómagam ezen sorokat egy szanatórium békés kórtermének mélyéről, nyugtatókkal telipumpálva, két roham közötti szünetben írom.

Egy szörnyszülött természetrajza

A Fortress Europe telepítés után nem indult. A kezdő videók meg egy újraindítás után is hibára hivatkozva megtagadták a bemutatkozást. A főmenü öntörvényűen néha megjelenik, néha csak az üres keretképernyőt bámulhatjuk. De egyszer mégis csak elindult — bár ne sikerült volna.



▲ heves csata dúl

A játék története a normandiai partraszállás nehézségeire fókuszál. Több oldalról is nekivághatunk, így az angolok, az amerikaiak, a szövetségesek (az előző kettő nem ide tartozik?) és a németek szerepét vállalhatjuk magunkra. Erről eszembe jut egy tanulságos eset: történt, hogy az újonnan besorozott amerikai katonák felmenőinek háborús élményeiről érdeklődött kiképző őrmesterük. Volt, aki nagyapja első világháborús erényeit hangsúlyozta, volt, aki bátyja vietnámi szolgálatát dicsérte. Az egyik újonc megemlítette, hogy az apja részt vett a D-napon. No és melyik partraszálló egységben? Netán ejtőernyős volt? Nem, hangzott a válasz, majd némi zavart csönd után: az egyik bunker géppuskájába adagolta a lőszert...

A start gombra kattintván belecsöppenünk — magába a színtiszta káoszba. A térképünk a partvonal és Észak-Franciaország vidékét jeleníti meg, ha akarjuk nagy felbontásban és színmélységben. Ez sem sokat segít a látványon, színvak tudomásom szerint nem vagyok, de tizenhat különbözőnél többet nem láttam. Kicsit kóválygunk a térképen az egér képernyő szélére tolásával. A játék fórumán olvasva kiderült, hogy nem csak egy középkategóriás gépen, de a legújabb erőműveken is szaggat a drága. Ez tájékozódási lehetőségeinket drasztikusan csökkenti. Nem baj, félre a kukacoskodással, kezdjünk el végre játszani! De hogyan? Nos ez a lehető legrosszabb kérdés, a Fortress Europe-pal kapcsolatban ilyet nem illendő feltenni. Mi a cél? Mikor ér véget a játék? Mely egységek mire valók? Az időjárásnak (néha villámlik és esik az eső, ilyenkor garantáltan semmit nem lehet látni), a terepnek van-e valamilyen szerepe? Létezik-e a morál fogalma? Milyen lehetőségek szerint mozognak és harcolnak az egységek? Nyugodjunk bele, hogy a válaszokat az örök titok fátyla takarja. Sem a játék honlapján, sem a CD-hez mellékelt majd tíz oldalas tájékoztatóban, sem magában a játékban nincsenek erre vonatkozó információk. Elmélyedvén a játékhoz eddig megjelent nem túl bőséges, de annál tanulságosabb szakirodalomban, azt a következtetést vonom le, hogy mások is hasonló kérdések feltevéséig jutottak — de tovább nem.



▲ mint a Ryan közlegényben

Csak büntetésből!

Kedves szülők, ha szeretnének gyermekük túlburjánzó játékfüggőségének egyszer és mindenkorra véget vetni, akkor itt a megoldás. Játéknak kicsit drága, de egy gyors elvonókúráért negyven dollárt kifizetni semmiség. Használati utasítás: kényszerítse kedvencét egészségtelenül hosszú ideig a Fortress Europe elé. Az időtartam egyénenként változik másodpercektől akár négy-öt teljes perc időtartamig. Utólagos rehabilitációt nem vállalunk.

balage

Értékelés: **40%**

BUDGET JÁTÉKOK

Soul Reaver

A Soul Reaver második epizódja a tavalyi szezon karácsonyi kínálatának legkellemesebb darabjai közé tartozott. Így, az immár trilógiává cseperedett sorozat tulajdonképpeni második része — mely a Legacy of Kain-t követő Soul Reaver első epizódja — fokozott figyelmet érdemel. Mindazok, kiket a Soul Reaver folytatása révén megérintett Kain s Raziel fondorlattól, balsejtelemtől, s persze temérdek megkínzott lélektől terhes históriája, valóságos fizikai kényszert érezhetnek az előzmények megismerésére. S tudván tudva, hogy a vámpírfatty mondakör kiagyalói az eleddig keltezett három epizód során egyetlen egyszer sem tanúsítottak kíméletet a játékostársadalom józanságát illetően, egy foghíjas Blood Omen gyűjtemény puszta látványa is lelombozó lehet. Így, ha valaki még nem ismerné Kain s Raziel szövevényes kapcsolatának mélységeit, valamint a Soul Reaver II kezdeti eseményeinek közvetlen okozatait, annak most alkalma nyílik csillapítania kínzó vér, illetve tudásszomját. Mindazon lehetőségek, melyek naggyá teszik a Soul Reaver folytatását, már az első epizódban is fellelhetőek. Szemezgetek: közlekedési lehetőség az éteri, valamint az anyagi sík között. Felettébb sokkoló jelenetek kivitelezésére alkalmas harcrendszer. Sőt: Raziel sem olyan, amilyen. Kövérebb, lustább, kvázi: tunyább. Hiába, bele telt kis időbe, míg a vámpírfajzat kikupálódott. S hogy mitől is nyeri el hősünk Soul Reaver II-ben ábrázolt, még vészjóslóbb, még rémisztőbb alakját? Természetesen nem nyilatkozom. Hasonló szisztéma, valamint a még önnön képességeinek határvonalait kutató, fiatal Raziel érdektelennek aligha mondható lényisége szavatolják egy meglehető-sen hosszas, fordulatos mese köztes fejezeteinek színvonalát.

82%
Ára: 1440 Ft



Heroes of Might and Magic II

Enroth valamint Erathia mindmáig a valaha keltezett, legnépszerűbb fantasy kontinensek sorait erősíti. Ezen békét, háborúkat, odaadó s zsarnok uralkodókat egyaránt látott földek szinte már minden játéktípusba életet leheltek, szerepjátéktól kezdve a 3rd Person akcióig. S noha az RPG-ken, valamint a stratégia műfaján túl keltezett Might and Magic hajtások jobbára bukásba torkollottak, a mítosz napjainkban is értelmezett népszerűségét megalapozó Heroes sorozat minden darabja korának legkiemelkedőbb alapvetései közé tartozott. Ha körökre osztott, valamint fantasy alapú stratégiára áhítoznánk, úgy aligha lehet jobb választásunk a sorozat valamely epizódjánál. A mondakör első folytatása kiemelt presztízsnek s jelentőségnek örvend, lévén első ízben itt körvonalazódnak mindazon hozadékok s jellegzetességek, melyek révén a későbbiek során kultikus magasságokba emelkedhetett a Heroes sorozat. A hálózati játék korában szinte már ritkaságszámba megy, ha egyetlen gépen, egyazon időben több emberke is összeméri stratégiai leleményességét — áldásos módon, a Heroes mítosz egyetlen epizódja sem szakít ezen lehetőséggel. A játékmenet alapjai már ismerősök lehetnek mind az első, avagy a majdani harmadik epizódból. Összegzés: hatalmas térképeken hatalmas seregek élén álló hatalmas héroszok hatalmas terveik megvalósításán szorgoskodnak, miközben igyekeznek monopóliumra szert tenni a térkép nyersanyag kínálata, illetvei városai felett. Mert, ha sikerrel tesznek így — úgy még hatalmasabb héroszként, még hatalmasabb seregek élére állva hiusíthatják meg az önnön magukat még náluk is hatalmasabbnak vélelmezett, ellenséges hatalmasságok hatalmas terveit, mint olyanokat. A sorozat minden epizódja abszolút klasszikus — nem is szólván a már javában készülő, negyedik folytatásról — így gyűjteményünkből egyik sem hiányozhat. Illetve hiányozhat, de akkor már rég nem az igazi.

84%
Ára: 1440 Ft.



Serious Sam: The First Encounter

Öncélú Magamutogatás következik, mert ilyen még — kucckucc — úgysem volt. Nos, 576 KByte, 2001 március, Utolsó Oldal, Harmadik Kompozíció.

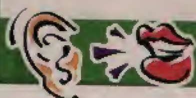
„A nem is olyan távoli jövőben, az első csillagközi utazások megtételének idején ébred új létre a Gonosz Tah-Um. — TAPS! — Tah-Um legkedvesebb elfoglaltsága a naprendszerek, sőt egész galaxisok csettintéssel, mintegy sportból való elsöprése, majd azok saját kedvére való átformálása. Minő orbitális mázli, hogy kéznél van Komoly Karesz, (idősebb Kábé Serious Sam) hogy világraszóló bátorságról téve tanúbizonyságot, a Gonosz megrendszabályozására kerekedjék. Haha. Az ily volumenű idétlenségekből vagy valami nagyon kellemes, avagy valami nagyon kellemetlen szokott volt kikerekedni. Eme rendkívül meggyőzőnek tűnő grafikus motor által éltetett FPS remélhetőleg az előbbi kategória sorait fogja erősíteni, ha pedig mégsem, akkor majd fikázunk egy jót. Az is öröm, nemde?"

Dedede. Különösebb szentségelésre azonban nem kellett, hogy sor kerüljön. Amint az Uriel írásából is kitűnik, Serious Sam alapvetően hozta a kötelező színvonalat, sőt bizonyos tekintetben: még annál is többet. Miről is van szó? Nos, először is adva vagyon Komoly Karesz, ki alapvető jellegét tekintve nagyfokú hasonlatosságot mutat Duke „Damn I'm Looking Good" Nukemmel — irgalmatlan bicepszek, a józan ész keretein belül mobilizálhatónak csak daruk segítségével vélelmezhető fegyverarzenál, valamint összetéveszthetetlen „nyersmarhahús" modor. Ezek lennének a nélkülözhetetlen Duke Nukem, Serious Sam tartozékok. S noha szubjektív véleményem szerint Duke simán lezúzná Samet, azért a második generációs ulramacsót sem kell különösebben féltenünk. Van neki még ágyúja is. Értsd: ágyú. Nem Gluon, meg gépágyú, meg ilyesmik — klasszikus ágyú, irgalmatlan méretű vasgolyhóval. Meg aztán van neki shotgunja, természetesen duplacsövű. Meg rakétavető — húúúú! Elég hacsak a széléből kapsz, s máris szaladhatsz a hajad után. Temérdek stukker, temérdek szörny, szakadatlan akció. Nagyjából ennyi — ez azonban több mint elég, ha semmi másra nem vágysz. Így, függetlenül számos szaktekintély vélelmezésétől, kik Sam ámokfutásait azok keltezése után szokatlanul fantáziátlannak s egysíkúnak vélelmezték, állítani merem: Sam a saját maga által támasztott követelményeknek maximálisan megfelel. Ne gondolkodj — időd úgyse lesz rá. Csak lőjj, lőjj, lőjj, lőjj, majd ha kifogyott a tár — válts fegyvert. Aztán pedig: lőjj, lőjj, majd újra lőjj. A Serious Sam alatt duruzsoló grafikus motor egyébiránt csak a legerősebbekhez mérhető — sebessége, stabilitása, valamint az általa képviselt látványszínvonal még ma is az élmezőnybe sorolja őt. A darab megkérdőjelezhetetlen komolytalansága pedig éppúgy felfogható előnynek, mint hátránynak — mindenki döntse el szépen.

Ám érzésem szerint létezhet az a fajta lelkiállapot, hogy Sam bőre lehet az ideális választás egy-két óra erejéig. Nem szóltunk még a multiplayer lehetőségekről. Nos, a mű ezen idő szerint az 1.04-es verziószámnál tart, így az alapdarab megvásárlását követően célszerű lehet ellátogatni a hivatalos site-ra, letöltendő a patch-et. Nem nagy dolog, 5 mega mindössze... Aztán mehet az ereszd-el-a-hajamat. Próbáltam, egész kellemes. S noha némi Half-Life előélettel nem fog nehezedre esni porig gyalázni a Serious Sam játékostársadalom 80%-át, azért kitűnő szórakozásnak nézhetsz elébe. Első szabály: felveszem, újratöltöm. Második szabály: míg torkom bírja, ordítok. A legmenőbb figura ez: „VUUUAAAÁÁÁÓÓÓÚÚÚAAAAAAAA!!!!"

88%
Ára: **1440 Ft**

by GyZ



Pár szó a játék futása során felmerülő kérdésekkel kapcsolatban.
Tapasztalataim szerint a szinkronszövegek néha bugyborékossá, zajossá válnak. A program nálam a Picipuha Inc. legújabb, „tapasztalt" operációs rendszerén futott, a legfrissebb meghajtóprogramokkal támogatva. Nem tudom, mi lehet a hiba oka, nem találtam megoldást. Ez csak ritkán, egyes helyszíneken volt tapasztalható, és nem is túlságosan zavaró.
A másik kellemetlenség nem bug, hanem a játékot működtető Omni Sync. motor gyermekbetegsége. A legnagyobb, 1024x768-as felbontásban a helyszínek közötti ugrás nehézkes, akadozik. Esetenként még a zene is megszakad. A megoldás némi kompromisszumot követel: vegyük alacsonyabbra a felbontást, ha tökéletes futást igénylünk. Reméljük, hogy az Omni későbbi változatai már megbirkóznak „igényeinkkel".

Az alábbiakban a játék során felmerülő rejtvények megoldásai olvashatók, úgy, ahogy azok időrendi sorrendben következnek. A bonyolultabb feladványokhoz képek is kapcsolódnak...

A kapu kinyitása





A barlangban állunk a csillogó portálnál. Lábunk előtt fekszik egy különös ábra, egy kör, melybe négy ábra vezet — két kéz, két láb és egy fej. Vegyük elő a tárgyainkat (összesen kettő van) és egyesítsük őket. A búgócsiga segítségével egy pentagrammát kell kirajzolni, úgy hogy a már világító csillagokon ne fusson keresztül újra a játékszer. Kezdjük a negyedik képecskével, a jobb lábbal — így már könnyű lesz befejezni.

Egyiptom

A sírkamra

Nem tudunk kijutni a teremből. A falon egy csillag látható, mely forgatható jobbra illetve balra. A megoldás, a forgatás sorrendje leolvasható a szemközti falról. Bal, jobb, jobb, bal, jobb.

Ízisz temploma

Ízisz-Ozírisz történetét kell helyes sorba rendezni, a képeket és a szövegeket is. A helyes szövegsorrend:

1. Osiris is Pharaoh; his sister is Isis. They rule Egypt.
2. Set plans murder
3. Set offers coffer to whomever fits
4. All the guests try; only Osiris fits.
5. Before Osiris can escape, he is thrown into the Nile.
6. Isis searches. Finds it in a tree.
7. She hides coffer in swamp. Set determines to find it.
8. He cuts Osiris into 14 pieces and scatters them.
9. Isis recovers 13 pieces.
10. She puts the body together.
11. She lies with him and conceives Horus,
12. Who will one day avenge his father.



A tollak mérlege

Ha a tengerparton megszereztük a mérleget és a „kulcsot", irány a romos szentély, a kőládában található tollakat kell lemérnünk. A megoldás egyszerű: a legnehezebb toll az, amit keresünk. A többit tegyük vissza a helyére. A fáraó feltámasztása után menjünk oda, ahol az ankh-ot találtuk és itt nyissuk ki a szkarabeuszt rejtő dobozt...

A kristálykoponyán belül 1.

Furcsa hely ez. Első feladat megtalálni egy delfint az itt lebegő kristály-neuronok között. A tájékozódás eléggé nehézkes, pontos irány megadásától eltekintenék. A későbbiekben többször vissza kell ide térni — előbb-utóbb „érzésből" tudja az ember, merre kell haladni. Eltévedni nem lehet, nem olyan nagy a terület, inkább a „körbe-körbe" szindróma dominál. Ha beszéltünk vele, fogadjuk meg a tanácsát és keressünk olyan gömböket, amelyek a sokajtós-órás termekbe vezetnek. Egyetlen helyszínen van három is belőlük, nem számít, melyiket választjuk, klikkeljünk rá bátran. Odabent folyosó fogad bennünket, szemközt a falon óra, mindkét oldalon egyforma ajtók sorakoznak. Irány: első ajtó balra, harmadik jobbra, majd hátat fordítva visszaléphetünk a neuronhálózatba. Ismét keressük a delfint, előbb utóbb meg kell találnunk, de élő ember nincs, aki itt meg tudná adni a helyes irányt. Ha ismét megvan kérdezzünk meg tőle mindent, majd a hátunk mögötti gömbre kattintva kiléphetünk a „koponyából".

Kőkorszak

Árnyékfarkasok harca
Ebben a teremben a barlang falát kell vizslatnunk. Különös, egymással harcoló különböző színű farkasok táncának lehetünk karmestere. A farkas-árnyékokra klikkelve kell kijelölnünk a harcoló feleket. Megoldás: a fehér farkas maradjon győztes a végén.

A kardfogú tigris

A mellettünk heverő követ akkor és úgy dobjuk, amikor a tigris a szikla túloldalán jár, és hogy pont eltalálja a kavics.

A toronyban / A kristálykoponyán belül 2.

A toronyban először a lándzsadobót vegyük fel, csak azután a koponyát! A koponyán belül keressük ismét a delfint, de a beszélgetés után nem szükséges bejárni az ajtó-labirintust. A toronyból lefelé vezető úton a farkas jelre csapjunk le, ami a belső oszlopon látható.

Feltámasztásunk

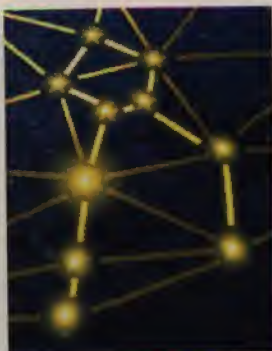
Ha levadásztuk az árnyékállatokat a barlangban, akkor van négy szívünk. Helyezzük el őket testünk körül, a lábunknál kezdve — föld, majd az óramutató járásával megegyező irányban: tűz, víz, levegő.

Az arab tolvaj

A háremhölgyek

A varázsló kertjében állunk, szemben a torony. A balra látható folyosó végéből a hosszú bot szívünk netovábbja. Ezzel már le tudunk verni egy banánt. (Ott, ahol fürtökben lóg.) A közelben játszadozó, Szárnyas

Fejvadászból koppintott kiborgmajmocskának adjuk, megaláztatásaink után hátrahagy három különböző színű bigyót: Sípot! Ezeket használva a megfelelő háremek előtt az őrző-védő feladatot ellátó démonoknak inukba száll a bátorságuk — a hölgyek ezek után készek legféltettebb kincsüket nekünk adni, ha kedveskedünk nekik némi anyagi juttatással is. Az anyagi juttatást a morcos griff környékén kell keresni egy hatalmas fehér gyöngy alakjában. Ezt a közeli kis épületben található tálba kell helyezni — majd indul az unikornis-rejtvény.
Unikornis rejtvény: lásd a képet!





Verseny a gnómmal

Várjuk meg, amig ad három puszit, hehe... Az győz, aki hamarabb feljut az emeletre. Ha kigyóra lépünk, egy emeletet esünk, ha oroszlánra, egy emeletet ugrunk. A gyümölcsszedő játékocska alapján dönthetjük el, hányat lépünk előre. Lehet, hogy párszor próbálkozni kell, de előbb-utóbb sikerülni fog. A lényeg, hogy ne vegyük túl komolyan.

A konstellációk

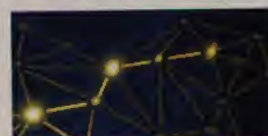
Lásd a képeket! Az utolsón még be kell jelölni a végső csillagot.

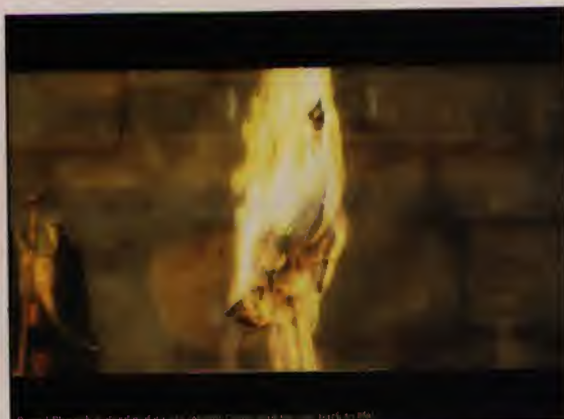


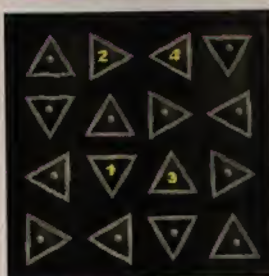












A háromszögek

Lásd a képet! A megoldás, ha egytől tizenhatig számozzuk őket: 3, 6, 12, 15.

A fiókos szekrény

Lásd a képet! >>

A kristálykoponyán belül 3.

Harmadjára is beszélni kell a delfinnel, de majd csak akkor kell bejárni az alábbi utat, ha Gonosz Bácsi visszakényszerít a labirintusba:

1. első ajtó balra
2. a harmadik jobbra
3. a negyedik balra
4. a harmadik balra
5. első jobbra
6. a hatodik balra

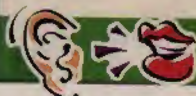
Ha helyesen cselekedtünk, egy kertbe jutunk.

A kertben

Csak az alábbi sorrendben lehet velük beszélgetni:
Kezdjük a nővel, a két guru ikonra kattintsunk.
A férfi közbeszól, lépjünk hozzá és várjunk, míg meg nem szólít.
Válasszuk a koponyát.
Válasszuk magunkat.
Válasszuk a Földet, a nő közbeszól, menjünk hozzá.
Válasszuk a „szétterjedés" ikont.
Kérdezzünk a kincsről, bemehetünk érte a tóba







Figyelem! Ez nem szájbarágós végigjátszás. Nem is céltalan okoskodás. Ez itt a háború íratlan törvénykönyve.

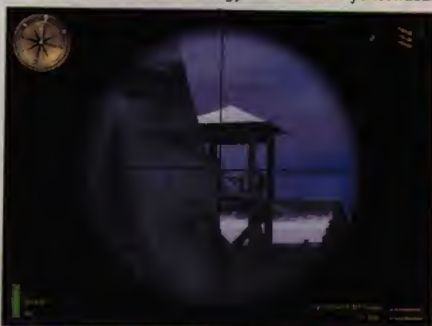
Nem tudom ki hogy van vele, de véleményem szerint a hagyományos végigjátszás-leírások kb. annyit érnek, mint hullaházban a vészkijárat. „Menj fel a lépcsőn, fordulj jobbra, nyomd meg a piros gombot, lődd le a támadót, nyisd ki az ajtót"! Mit jelent ez? Hiszen ha láttad a játékot, akkor az ilyen feladatok nem jelenthetnek különösebb kihívást, ha pedig nem ismered az adott alkotást, ez az egész okoskodás kissé röhejesen hangzik. Mi most inkább arra gondoltunk, hogy hasznos tippeket gyűjtünk össze azoknak, akiket érdekel a Medal of Honor: Allied Assault, de nem arra kíváncsiak, hogy mit kell benne csinálni, miről szólnak a küldetések. Akiben csak egy kis büszkeség és kalandvágy is van, annak nem kell magyarázni, hogy miért is igyekszünk kerülni a szájbarágós debil végigjátszást. Ez egy kis segítség a kezdetekhez, reméljük hasznát veszed, és talán megkímélünk apró és idegesítő dolgoktól, amiket nekünk kellett megszenvedni, amikor a játékot teszteltük. Tehát íme a háborús kézkönyv azoknak, akik komolyan gondolják:

- Először egy kis technikai vizit. A dobozok hátán megjelölt gépigény ritkán fedi a valóságot, ezért érdemes a játék elején lévő gyakorlópályán megvizsgálnunk, hogy gépünk mennyire is szereti ezt a programot. Ha az irányítás nehézkes, vagy akadozik, akkor tovább se menjünk, mert egyszerűen lehetetlen harcolni, ha másodpercekre kifagy a kép. Inkább az Esc gomb segítségével térjünk vissza a főmenübe (parancsnoki szoba), ahol bal szélen, az enigma gépben a Video Options-t kikeresve még azt is beállíthatjuk, hogy a háttér mennyire legyen kidolgozott, vagy legyenek-e árnyék és fényeffektek. A játék még minimális felbontással is élvezetes, inkább legyen gyors, mint szép.
- A játékmenet során viszonylag egyszerűen belerázódhatunk az irányításba, de a gombokat bármikor újrakonfigurálhatjuk. A lényeg, hogy kényelmes legyen.
- Nagyon sokszor kell menteni, ha rázós részeket csak egyszer akarunk végignyomni. Javasolt az F5 gombbal előhívható gyorsmentés gyakori használata.
- A pályák nagyok és változatosak, azonban azt érdemes tudni, hogy az összes gyakorlatilag lineáris. Magyarán, ha valahol elakadtunk, akkor annak két oka lehet. Egy: nem teljesítettünk egy részküldetést, amelyet az adott szakaszban várnak el tőlünk. Ha a TAB gombot lenyomjuk, akkor ellenőrizhetjük adott feladatainkat, illetve megtudhatjuk, hogy ezek közül hányat teljesítettünk. Kettő: Egy kisebb ajtó, vagy átjáró visz tovább a következő szakaszra, illetve találkoznunk kell egy szövetségessel. Általában ezt is ki szokta írni a gép.
- A fegyverek használata jórészt a játékosra van bízva. Szerencsére az ellenfél is ugyanazokat a töltényeket használja, ezért érdemes minden hullát átvizsgálni, ha tehetjük (az akciógomb segítségével). Mivel sok a nyitott tér a küldetések során, amikor csak tehetjük, a mesterlövész puskával kémleljünk körbe, mielőtt Rambósat játszanánk, és géppegyverrel rohannánk át a mezőn, miközben a nácik vigyorogva vágnának tarkón egy gránáttal. A távcső segítségével tüzetesen átvizsgálhatjuk a terepet, és általában egy lövés is elég az ellen kiiktatásához. Zárt térben a géppegyver, vagy a pisztoly ajánlott, de vigyázzunk a fedezékbe helyezett MG-42-esekkel, mert nagyon hamar elveszik életkedvünket. Ilyenkor álljunk a falhoz, nézzünk ki a távcsöves puskával és lőjük arcon azt a germánt, aki éppen a gépágyút kezeli.
- A szövetségeseink immúnisak a golyóinkra (mármint, amelyeket fegyverből lövünk ki). Ez kicsit illúzióromboló, de könnyen válhat hasznunkra is. Ha távolról veszünk észre egy alakot, akkor inkább tüzeljünk, mert ha még az ötödik fejlövés után is vígan ácsorog, akkor bizony a haverunk (hiába, ezek az amerikai csávók elég szívósak!). Fontos: sajnos mi ugyanúgy sérülünk, ha átsétálunk a tűzvonalukon.
- A németek előszeretettel használnak még a vécében is gránátot a kiiktatásunkra. Ilyenkor csak fussunk, mert addig ők sem lőnek ránk, amíg fel nem robban.
- Éjszakai küldetéseknél gyakran találkozunk őrtornyokkal. Ilyenkor először a reflektorokat lőjük ki, mert az őr megzavarodik, és könnyebb végezni vele.
- Végezetül néhány konkrétum: a partraszállásnál (harmadik küldetés, első pálya) igyekezzünk mindig a tankcsapdák mögé bújni, mert akkor nem sérülünk, és keressük a felcsert, aki mindig ad egy gyógyító koktélt. A kémkedős küldetésnél (második küldetés szinte végig) a „q" gombbal rejtsük el a fegyvert, ha egy német katona hozzánk pofázik, akkor mutassuk meg iratainkat, és ha nem fogadja el, akkor kizárólag hangtompítós pisztollyal térítsük jobb belátásra, különben felveri az egész bázist. A mesterlövész pályán (ötödik küldetés, első pálya), kúszva közlekedjünk, és ha találatot kaptunk, akkor azonnal rohanjunk biztos helyre, és távcsővel keressük az ellenfeleket, akik rendszerint ablakokban és a tetőn tüzelnek ránk és társainkra.

Persze az ilyen hasznos (vagy csak annak tűnő) tanácsokat a végtelenségig lehetne sorolni, de talán akad köztük olyan, amely megoldást kínál problémádra. Szívből reméljük, hogy Te is élvezni fogod ezt a remek játékot, és a végén elégedetten dőlsz majd hátra, hogy „Ez jó mulatság, férfimunka volt!".

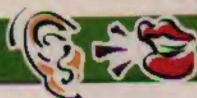












A snowboard- és sífutamok során az Action 1 billentyűvel gyorsíthatunk, az Action 2-vel pedig fékezzük a versenyzőt. Érdemes akkor megnyomni a féket, amikor éppen elérjük az egyik kaput, így érhető el ugyanis a „legolajozottabb" lesiklás, nagyobb biztonsággal leszünk képesek bevenni a kanyarokat, és biztosítjuk, hogy a következő kaput is a megfelelő oldalról vesszük be, ezáltal továbbra is a versenyben maradunk. A zászlókat ne kíméljük, nyugodtan keresztül mehetünk rajtuk, mint az egyszeri kamionsofőr a birkanyájon, ezzel ugyanis a legrövidebb úton fogunk lesiklani, jelentősen feljavítva idejünket.

A bob és snowboard esetében nagyon fontos, hogy megfelelően lökjük el magunkat a rajttól, ezzel értékes másodperceket nyerhetünk. Az indulásnál az Action 1 gomb nyomkodásával növelhetjük a belökés erejét, azonban vigyázzunk, mert ha rossz időben engedjük fel, a billentyűt, kárba vész az összes energia és soha nem fogjuk látni ellenfelünk arcán a gúnyos mosolyt, hiszen csak a háta lesz a szemünk előtt az egész futam alatt.

A síakrobatika és a sáncugrás elején a szélerősséget kell beállítanunk az Action 1 gomb segítségével. Minél szemfülesebbek vagyunk annál kisebb lesz a légmozgás, amely az optimális eredmény elérésénél elengedhetetlen. A sáncugrásnál a fel-le nyilak segítségével szabályozhatjuk a léceink pozicióját, az ideális állapotot zöld nyilak jelzik. A földet érésnél hangeffekt figyelmeztet, hogy az Action 1 billentyűvel „fogjunk talajt", különben csúnya pofáraesés lesz a dolgoból (szó szerint). A síakrobatikánál a képernyő alsó részén egy sávban futnak az utasítások, hogy mikor melyik billentyűt nyomjuk le a legtrükkösebb mutatvány reményében. Ezek teljesítését piros fények jelzik.

További jótanács a bobhoz: bár eleinte az időeredményünk rovására megy, ne próbáljuk meg a pályán látható nyomokat követni, ennek ugyanis csúfos bukás a vége az élesebb kanyarok esetében.

Minden síelős sportág esetében a kapuk elhibázása azonnali diszkvalifikálást von maga után. Ez alól egyedül a női szlalom képez kivételt, ahol a gép van olyan kedves és visszarakja a versenyzőt az elhibázott kapu elé. Természetesen ez jelentős időveszteséggel jár, de legalább versenyben maradunk a hőn áhított aranyéremért.



Freeform módban a sportág kiválasztásakor végignézhetjük a pálya bemutatását,amelyet azonban minden lesiklás után megismétel a gép. Bár a hosszas töltögetés elől nem menekülhetünk, a kínosan hosszú introt átugorhatjuk az Escape megnyomásával.

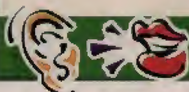


A névbeírás meglehetősen bonyolultan történik — a jobb-ra-balra nyilak segítségével mozoghatunk vízszintesen, a visszalépés automatikusan törli az utolsó betűt, a fel-le nyilakkal pedig az ABC betűi közül választhatunk, ezért ez meglehetősen időigényes feladat - ráadásul csupán limitált hosszúságú neveket írhatunk be, ezért érdemes minél rövidebb nevet megadni.



Olimpiai módban a Freeform mód választómenüjéhez jutunk, itt azonban többsportágat is kiválaszthatunk, amelyben aztán versenyezni kívánunk, ezt a jobb-ra-balra nyilak és az Action 1 gomb segítségével tehetjük meg. A már kiválasztott sportágakat sárga fény és az adott sportot képviselő versenyző elégedett kézlengetései jelzik. Amennyiben meggondoljuk magunkat és egy sportot mégsem szeretnénk végignyomni, újabb kattintással törölhetjük a választást, ennek hatására a versenyzők méltatlankodva legyinteni fognak, ezen azonban ne sértődjünk meg. A fel-le nyilak segítségével léphetünk ki ebből a menüből és kezdhetjük meg a versengést. Jó szórakozást hozzá! (Már amennyire ez lehetséges)





Quest: Magnitude of Metal

Díjazás: 500 Meseta

Teljesítés: A küldetés elvállalása után beszéljünk a szobában megjelenő férfival. Ő eligazít minket. Menjünk ki a Hunter's Guildből — azonnal egy androidba botlunk, aki elbeszéli nekünk a Ragol felszínén bóklászó Vadász viszontagságos történetét. A teleporton keresztül menjünk a Forest 1-re, s tisztítsuk a vidéket szorgalmasan. A küldetés aktív, így előbb-utóbb elkerülhetetlenül összetalálkozunk a Vadásszal, ki csatlakozik hozzánk. Az elkövetkező harcokban segítségünkre lesz, ám mikor megtaláljuk a Mag-ot — a Forest 1-ben akadunk rá — kiszáll a party-ból. A megjelenő teleporton át visszaszállíthatjuk a Magot megbízónknak, valamint felvehetjük a díjazást is.



Quest: Claiming a Stake

Díjazás: 700 Meseta

Teljesítés: A küldetés elvállalása után beszéljünk a szobában megjelenő lényekkel, majd mielőtt a Ragol felé vennénk utunkat, tankoljuk fel Monomate ellátmányunkat. Racton apját, kinek visszaszállítását kéne megoldanunk, indulópozíciónktól pár képernyőnyire, Északi irányban találjuk. Beszéljünk vele. Hajlandó velünk visszajönni a hajóra, ha megtaláljuk három kapszuláját. Az első két kapszula meglelése nem okozhat különösebb gondot, annál inkább a harmadiké — az ugyanis csak akkor jelenik meg, ha az első kettőt már megtaláltuk. Ott lelünk majd rá, ahol a Pioneer 2 teleporter is található. A kapszulák felkutatását követően szálljunk be a Racton apja mellett nyílt teleportba, s kérjük jussunkat megbízónktól.

Quest: Battle Training

Díjazás: 500 Meseta

Teljesítés: Zidd egy Ash nevű, fiatal Vadászról beszél, ki hosszas kutatómunkákat végez a Ragolon. Már vissza kellett volna térnie, de jó ideje semmi hír nem érkezett felőle. Meglehetősen egyszerű küldetés, lévén segítségül kapunk egy 36-odik szintű androidot is. Az erdőt járván előbb-utóbb rátalálunk a sebesült Ash-re, majd az erdő közepén magunkhoz vehetjük a data disket is. Készüljünk fel, hogy a disk felvételét követően valóságos csapatok rontanak majd ránk, ám ha jól helyezkedünk, úgy partnerünk egymaga képes leradírozni a komplett állományt. Beszéljünk partnerünkkel és Ash-el is, majd lépjünk be a megnyíló teleportba. Nincs más hátra, mint bevasalni jussunkat.





Quest: Journalistic Pursuit

Díjazás: 1200 Meseta

Teljesítés: Ez a küldetés csak akkor vállalható el, ha már teljesítettük az első hármat. Feladatunk Nol Rinale, módfelett csinos újságírónő biztosítása, ki cikket szeretne írni a Central Dome-ra jellemző állapotokról. Így nincs más hátra, mint végig Nol Rinae közelében maradva apritani az ellent, majd a Central Dome-hoz érve leereszteni a hidat. A kapcsoló megtalálása nem okozhat gondot, ugyanazon a képernyőn van. Így már hozzáférhetünk a számítógéphez, egyúttal teljesítvén a feladatot is. Nol Rinae köszöni szépen, mi pedig visszamegyünk a Pioneer 2-re, díjazásunkért. Ezen ponton már illik 7-edik, de legalább 6-odik szintűnek lennünk, illetve a küldetésből befolyt összeg révén hatékonyabb felszerelést is vásárolhatunk.

Quest: Native Research

Díjazás: 2500 Meseta

Teljesítés: Alicia Baz, tudományos asszisztens a Ragolon élő szörnyek biológiai jellemzőinek begyűjtésére keres jelentkezőket. Megbízónknak öt szörnyfaj adataira van szüksége, mely adatokat a rémségek levadászásának útján bocsáthatjuk az asszisztens rendelkezésére. Egy faj a Forest 1-ben található, a többi a Forest 2-ben. Számolnunk kell egy megkötéssel is: a kapott hordozó, melyben a szörnyek leleteit tároljuk, csupán húsz percig aktív — aztán lemerül. Így a misszió teljesítése közben ne foglalkozzunk a kincsesládákkal, s kerüljük a fölösleges harcokat is: az időkeret így is meglehetősen szűkreszabott.



Sárkány ellen Sárkányfű: az első Boss levadászása lehetetlenségnek tűnik, hacsak nem vagyunk tisztában a Trükkel: mindössze egyszer kell eltalálnunk a rettentő fenevadat a Barta bűvige segítségével — s azonnal visszavesz magából. Ha pedig androidot játszanál? Nos, akkor a Schwarz Legyen Veled!

Schwarz

Repülő gyanánt válasszuk a Cessna 182 S modellt, míg kiindulási pontunk a Chicago béli Meigs Field legyen. Itt számos kifutót találunk — válasszuk a 36-osat. Ha most az iránytűre pillantunk, úgy annak 360°-ot kell mutatnia, mely szerint Észak felé állunk. (360 — Észak, 90 — Kelet, 180 — Dél, 270 — Nyugat.) Vessünk egy pillantást Chicago légtérképére — mint látható, Északnyugati irányban, pozíciónktól nem messze található O'Hare körzete, mely neve mellett bekeretezett kódszámra figyelhetünk fel. A szám: 113.90. Nem más ez, mint a kérdéses körzethez tartozó VOR. A VOR-ok rádióállomásokként foghatóak fel, melyek 60-80 mérföldes körzetben képesek kommunikálni az általuk használt frekvencián keresztül. Máig is a VORok jelentik a navigáció alapjait. A Cessna műszerfalának jobb oldalán találjuk a kommunikációs eszközöket, úgymint: COM1, NAV1, NAV2. A COM1 jelölésű rádió az ATC tornyokkal, — Air Traffic Control, azaz Légiirányítás — míg NAV jelölésű rádióink a VORokkal történő kommunikációt biztosítják. A NAV2 rádiót állítsuk az O'Hare körzethez tartozó, 113.90-es értékre. A NAV2 rádió mellett található műszer a DME. Funkciója szerint, a NAV2 által behangolt VOR tőlünk való távolságát hivatott jelezni. Jelen esetben, 15.5 nautikus mérföld a köztünk, és az O'Hare körzet közötti közvetlen rádiókapcsolat távolsága. A kommunikációs eszközök mellett, balra találjuk az OBI megjelölésű navigációs egységeket. Nézzük az alsó mutatót — hangoljuk a felső értéket mindaddig, míg a mutató középre nem áll. Ez minden valószínűség szerint 299°-nál következik be. Mindez annyit jelent, ha felszállást követően a 299°-os irány szerint kezdenénk meg haladásunkat, úgy 15 nautikus mérföld megtételét követően — mely a lehetséges legrövidebb, légvonalban értendő útszakasz — meg is érkeznénk az O'Hare körzetbe. Térképezzük fel az O'Hare körzetben található leszállóhelyeket: mint látható, minden kifutót egy bizonyos kód jelöl, mely kódok az aktuális kifutó égtájak szerinti fekvését mutatják. Így a 9R kódjelű kifutó 90°-ra, azaz Kelet felé, míg a 27R kódjelű kifutó 270°-ra, Nyugat felé esik.





Válasszuk ezt a légikikötőt. A kifutó neve mellett újabb rádiófrekvenciára figyelhetünk fel: 110.5. Ez egyfajta lokalizációs frekvencia, melyeket a kifutók java része kész a pilóta rendelkezésére bocsájtani. A frekvenciát adjuk meg a NAV1 rádiónak. Amennyiben ez megtörtént, úgy a DME1 közli velünk a köztünk, illetve a megjelölt kifutó vége közötti távolságot.

Terveink szerint, a 27R jelű kifutón landolunk az O'Hare körzetben. Felszállást követően 360°-os, azaz Északi irány szerint repülünk. Nincs más hátra, mint útnak indulni — 60 csomónál már megemelhetjük a gépet, majd finom mozdulatokkal irányba is állíthatjuk. Tekintettel, hogy első légiutunk ez, a 360°-os, Északi irány belövését követően célszerű lehet bekapcsolni az autópilótát — „z" billentyű. Amennyiben megközelítőleg sikerült a kívánt irányba terelnünk gépünket — pár fokos eltérés még megengedhető — úgy a „Control+H" billentyűkombináció segítségével zárjuk le aktuális irányunkat. Hogy ezt megtehessük, ahhoz mindenképpen aktívvá kell tennünk az autópilótát. Immár tisztában vagyunk a VORok, az alapvető navigációs eszközök jelentőségével s működésével — így megközelítőleg 2500-3000 láb magasságból nem eshet nehezünkre megközelíteni az O'Hare körzetet. Szomorú dolog, hogy elfogyott a lap — így a leszállást illetően már nem segíthetek. Jó utat, talán a Schwarz Önökkel lesz...

Schwarz









Capitalism 2

Játék közben ha megnyomod a [Shift]+6,7,8,9 gombokat, engedélyezed a cheat használatát. Ezután az [ALT]+C megnyomására kapsz 10.000.000 dollárt a számládra.

Sudden Strike Forever

Játék közben az [ENTER] megnyomása után írhatod be a következő kódokat:

****superman**
Sérthetetlenség

****nofog**
Teljes térkép belátható

****staticfog**
A „nofog" cheat kikapcsolása

****starcraft**
„Starcraft" légi utánpótlás

Crimson Skies



Egy küldetés elérése:
Egy „campaign" közben, kattints a jobb egérgombbal a mikrofonra a képernyő bal oldalán, és írd be: **„idaho".**
Egy menü fog előugrani a képernyő jobb felső sarkában, megjelenik a küldetés neve, amit lejátszhatsz

Sérthetetlenség:
A fegyverbeállító menüben írd be **„I AM THE ACE!!"** minden küldetés előtt.

Minden kép a fotóalbumba:
A „campaign" főmenüjében menj az előző küldetéshez, és kattints a **„Rogue Pilots & Co"** szimbólum bal felső sarkára.

Demonworld



Pálya kódok:

Berlag **SARDASIL**
Harrare **MERGURIN**
Sarrad **ELIANHAY**
Nrdag **MITHRIL**
Xeribodai **GANDALON**

FIFA 2002

A következő bajnokságok, menetek megnyerése után a következő játékosok képei elérhetők lesznek, és a bajnokságokon tudtok játszani:

Minősítés az „AFC World Cup"-ra:
Az Asian Nations Cup mód, és egy kép Myung Bo Hong-ról (Dél Korea)

Minősítés az „UEFA World Cup"-ra:
Az European Championship mód, és egy kép Francesco Totti-ról (Olaszország)

Minősítés a „CONMEBOL World Cup"-ra:
Copa America mód és egy kép Roberto Carlos-ról (Brazília)

Minősítés a „CONCACAF World Cup"-ra:
Gold Cup mód és egy kép Ruud Van Nistelrooy-ról (Hollandia)

„EFA" megnyerése:
Egy kép Nuno Gomez-ról (Portugália)

„European Championship Cup" megnyerése:
Egy kép Iker Casillas-ról (Spanyolország)

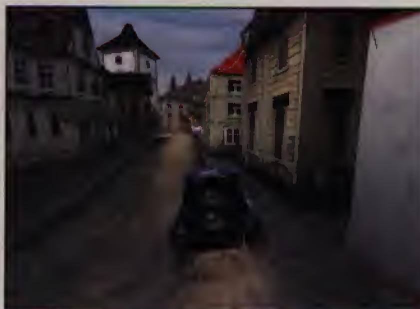
„European Chamipionship" mód:
Egy kép Thierry Henry-ről (Franciaország)

„Copa America" mód :
Egy kép Henrik Larsson-ról (Svédország)

„Gold Cup" mód :
Egy kép Thomasz Rodzinski-ről (Kanada)

Az összes felsorolt mód megnyerése :
FIFA Confederation's Cup mód és egy kép Steve Marlet-ről (Franciaország)

Master Rallye



A cheatek használatához a kódokat játékosnévnek kell beírni.

MEGOTPELKA
Minden elérhető

MRWHIPPIER
A meghívás elérhető

MONKEYMRMAGIC
A „Master Rallye" elérhető

OPENROYSLOT
Minden autó használható

NINETYFOUR
Minden jármű osztály elérhető

SWEDGERAMA
A kihívásos verseny elérhető

Mat Hoffman's Pro BMX

Állítsd meg a játékot, és a [SHIFT] megnyomása közben beírhatod a következő kódokat:

S66S
Kövér gumik

4awd
Tökéletes egyensúly

4w62
8 perccel több versenyidő

648w
„Burnside" pálya

648a
„School" pálya

648d
„Warehouse" pálya

648s
„Granny" pálya

as86wa84
Mindig teljes felszereltség

466wss
Tízszeres pontszám

ssw664
Egytized pontszám

4aw8
„On-Screen Display" kikapcsolása

A kódokhoz a következő billentyűket használd: **W** - Pedál, **S** - Fék, **A** - Balra, **D** - Jobbra, **2** - Nyúlugrás, **4** — Levegő trükk, **6** - Pörgés, **8** — Blokkolás

Medal of Honor: Allied Assault

A cheat kódok használatához a





játékot a következő paraméterrel kell elindítani:

+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Ezután „Single Player" módban, a [~] megnyomására előjön a konzol, ahová a következő kódokat lehet beírni:

dog
Isten mód

fullheal
Teljes életerő

wuss
Minden fegyver és teljes lőszer

noclip
Átjárás a falakon

notarget
Megmutatja a játék verzióját

fullheald
Játékos meggyógyul

listinventory
Az „Inventory" tartalmának kilistázása

tele x y z
Teleport az x y z helyre

health
Az aktuális életerő beállítása

kill
Játékos megölése

giveweapon weapons/"fegyver neve".tik
A kívánt fegyver megszerzése

Fegyverek:

Colt 45 - colt45
Frag Grenade - m2frag_grenade
Walther P38 - p38
Steilhandgranate - steilhandgranate
M1 Garand - m1_garand
Mauser KAR 98K - kar98
Shotgun - shotgun
Bazooka - bazooka
Panzerschreck - panzerschreck
BAR - bar
StG 44 - mp44
Thompson - thompsonsmg
MP40 - mp40
Springfield '03 Sniper - springfield
KAR98 Sniper - kar98sniper

map
Ugrás egy másik pályára

Pálya nevek:
m1l1
m1l2a
m1l2b
m1l3a
m1l3b
m1l3c
m2l1
m2l2a
m2l2b
m2l2c
m2l3
m3l1a
m3l1b
m6l3e — (utolsó pálya)

Woody Woodpecker

Hex Cheatek
A játék könyvtárában, egy hex editorral nyisd meg a „WOODY.SAV" fájlt.

A 17. és 18. pozícióban látható 10 és 11 hex az életek számát jelöli a mentett játékban. Ha ezt átírod hex E8 és 03-ra akkor 999 lesz az életeid száma.

A 21. és 22. pozícióban a pénz mennyisége (14 és 15 hex) állítható be. Ha ezt átírod E7 és 03-ra akkor 999 dollárod lesz.

A 25. és 26. pzícióban (18 és 19 hex) a „Mega" fegyverek száma állítható be. Ezt átírva E7 és 03-ra 999 „Mega" fegyvered lesz.

A 152. pózíciótól (98 hex) a következő 60 byte jelöli az első komplett szintet a mentett játékban. A következő 60 byte a második komplett szint és így tovább. Ha szintet akarsz ugrani, akkor keresd meg az utolsó 60 byte-os szekció végét ami teljesen nullával van kitöltve, és írd át ezt a részt a következőképpen.

Így néz ki amit keresel:

```
9E 39 00 00 01 00 01 00 00 00 01
00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 00
00 19 00 00 00
C8 00 00 00 6E 00 00 00 64 DD
97 45 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
```

Így javítsd ki:

```
9E 39 00 00 01 00 01 00 00 00 01
00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 00
00 19 00 00 00
C8 00 00 00 6E 00 00 00 64 DD
97 45 9E 39 00 00
01 00 01 00 00 00 01 00 00 00 00
00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00
00 00 00 00 19 00 00 00 19 00 00
00 C8 00 00 00
6E 00 00 00 64 DD 97 45
```

A következő szint máris elérhető.

New York Race

Használd névnek a következő szavakat:

NIKITA
használhatod a bonusz autót

BIGWOLF
kezdő módban minden autót használhatsz

OELITA
haladó módban minden autót használhatsz

POOLWOOL
profi módban minden autót hasz-









nálhatsz

YXINYEDO
minden szint és kör választható

SHALEA
végtelen energia

Outbreaker

pálya kódok:

TERROR
PROJECT
COLORS
BATTLE
SHIELD
PORT
SPEAKERS
TIMBER
MATRIX
PRISON
REACTOR
SEWERS
AIRCRAFT
PEAK
PYRAMID
ENERGY
GAMBLER
WORMS
FORTRESS
MACHINE
ASTEROID
BLACKHOLE
CONVEX
FLOW
SMART
DEVICE
BURN
REFLECT
CONTROL
FUTURE
FATE
DESTINY
DESERT
FLAME
PISTOL
YARD
MENTAL
HILL
HALLWAY
MIST
CLOUDS
LAWN
FREEZE
MAGNETIC
CORE
NEBULA
STARS
PLANETS
GEMS
FIRST



Street Wars: Constructor Underworld

Mikor a csapatszínt állítod be a következő kódokat írd be a szín helyére. Ha jól írtad be, egy halk hangot hallasz.

worker928
kapsz egy „worker"-t

pickup036
felveheted az ellenség jelzőfényét

weapons563
vehetsz gengszter fegyvereket

tenants458
választhatsz egy bérlőt

loans458
kölcsönt kapsz a banktól

estates216
vehetsz egy területet

maps029
választhatsz egy küldetést

houses426
választhatsz egy épületet

build830
megjelennek az épületek

upgrade934
közvetlenül a házon dolgozhatsz



speed364
hálózati játék sebességének növelése

Blix

Pályakódok
5 astro
10 outer
15 space
20 laser
25 robot
30 block
35 alien
40 twist
45 halve
50 blast
55 spinz
60 earth
65 cubit
70 cosmo
75 trans
80 pluto
85 break
90 rooms
95 invis
100 tempo
105 stick
110 pilot
115 boxed
120 speed
125 venus
130 whirl
135 blink
140 twink
145 moons
150 hyper
155 mixed
160 brake
165 blitz
170 cellz
175 video
180 alpha
185 comet
190 solar
195 retro
200 spacy
205 lunar
210 quest
215 peter
220 mikey
225 ericz
230 field
235 hydro
240 flood
245 peace
250 joust
255 slomo
260 check
265 faces
270 scout
275 rainy
280 storm
285 mecha
290 tecno
295 amaze

Combat

Játék közben a [~] gombot megnyomva előjön a konzol, ahová be kell írni a „MLPDEV" szót, ami engedélyezi a cheat kódok használatát.



SHIFT + G
Isten mód

SHIFT + V
Láthatatlan mód

SHIFT + B
Az ellenség „eszének" ki/be kapcsolása

SHIFT +]
Az ellenség megjelölésének ki/be kapcsolása

SHIFT + K
Önpusztítás

TAB
Játék információ

A következő kódokat a konzolba kell beírni:

ADDLIVES [szám]
Életek számának beállítása

HEALTH
Életerő visszaállítása

ENEMYSPAWN
Az ellenség gyarapodásának ki/be kapcsolása



MAP END
Ugrás a pálya végére

NEXT
Ugrás a következő szintre

RESTART
Szint újrakezdése

NAME
Az aktuális szint nevének kiírása

LOADMAP [térkép neve]

Térképnevek:

TU01, TU02, TU03, TU04
START0, START1, START2,



START3
LV01, LV02, LV03, LV04, LV05, LV06, LV07, LV08, LV09, LV10 LV11, LV12, LV13, LV14, LV15, LV16, LV17, LV18, LV19, LV20 LV21, LV22, LV23, LV24, LV25, LV26, LV27, LV28, LV29, LV30 LV31 MP1, MP2, MP3, MP4, MP5, MP6, MP7, MP8, SC01, SC02, SC03 BG1, BG2, BG3, BG4, BG5, BG6, BG7, END

Deadly Dozen

godmode
Isten mód

ammo
Végtelen lőszer

fly
Repülő mód

invis
Láthatatlan mód

winmission
Aktuális küldetés megnyerése

losemission
Aktuális küldetés elvesztése



hitlermode
Sérthetetlen ellenség

Killer Tank

AEDQD
Isten mód

AECHEATS
Cheat engedélyezése

AEFA
Lőszer és fegyver hozzáadás

AECLIP
Átjárás a falakon

AEHEALTH



Életerő helyreállítása

Metaltech - Earthsiege 2

A játékot indító parancsikon „Cél" vagy „Target" sorában a végére szúrd be, a „-SPRUNKKNOWN" szót, ezzel engedélyezed a kódok használatát.

[Alt] + [<] vagy [>]
A játékos vezetőfülkéjében a veszélyek és a figyelmeztetések megjelenítése

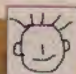
[Alt] + [felfelé nyil] vagy [lefelé nyil]
„Herc" küldése tizenkét méterre az adott irányba

[Alt] + [balra nyil] vagy [jobbra nyil]
„Herc" fejének fordítása az adott irányba

[Alt] + [Ctrl] + [S]
„Herc" textúráinak megnézése

[Ctrl] + [N]
A harc nézőpontjának kiválasztása

[Alt] + S
Mesterséges intelligencia ki/be



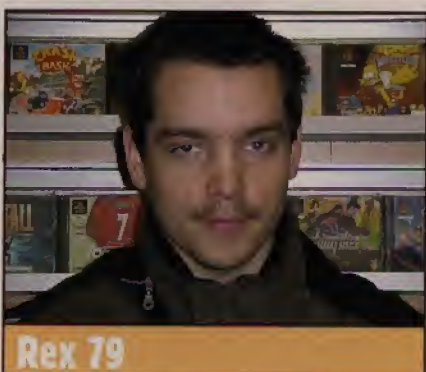
Újonnan induló rovatunkban a Westend City Centerben található 576Kbyte Shop vásárlóit kérdezzük a számítógépekkel és a PC-játékokkal kapcsolatosan. Nem titkoltan az a célunk, hogy egymástól eltérő véleményeket prezentáljunk, illetve ütköztessünk itt, az 576Kbyte hasábjain. Témajavaslataitokat is szívesen fogadjuk; Ti mit kérdeznétek?

Legelső alkalommal a „cheatelésről", valamint az ahhoz kapcsolódó morális kérdésekről faggattuk ki a boltba betérő vásárlókat. Mindenkinek az alábbi kérdéseket tettük fel:

1- Amikor egyedül játszol, szoktál-e cheatelni?

2- Szoktál-e az Interneten keresztül játszani másokkal, s ha igen, akkor cheatelsz-e?

3- Mit gondolsz azokról, akik az internetes játékostársaikkal szemben cheateléshez folyamodnak?



Rex 79



Krisztián

Megkérdezettünk soha nem alkalmazza a cheatelés módszerét. Szerinte a cheat csökkenti magát a játékélményt. Interneten még sohasem játszott, így másokkal szemben nincsenek első kézből származó tapasztalatai, ám amikor egyedüli résztvevőként játszik, semmi értelmét nem látja az „öncsalásnak".

A játékélmény romlása, amiért nem lelkesedik a cheatelésért. Ám azt elismerte, hogy olyan alkalmakkor, amikor csak egy-egy villámgyors játékra van ideje, ő maga is elcsábul. Az Age of Empires és a Quake elnevezésű játékprogramokat nevezte meg fórumként, ahol ő is hódol a cheatelésnek. Ilyenkor is elsősorban csak azért, mert így könnyebben tud irtani. Az Interneten ő sem szokott játszani, csak helyi hálón keres játékostársakat. Ott azonban senki sem használ cheateket, és reményét fejezte ki aziránt, hogy ezentúl sem változik majd meg a helyzet.

Soha, semmilyen körülmények között sem használ cheateket az előrejutáshoz. Ő a kalandjátékok nagy szerelmesének vallja magát, s mindig mikor elakad, akkor a szaklapok tipprovataihoz fordul segítségért és ötletekért. Egy olyan alkalomra tudott visszaemlékezni, amikor nem tudott megcsinálni egy ugrást a Tomb Raiderben, s ez hátráltatta a játék menetében. Itt aztán egy tapasztaltabb játékos, jelen esetben egy rokon segítségét vette igénybe. Általában egyébként Red Factiont szokott játszani, s abban cheat helyett szerepel a mágneses szöglövő funkció, amelynek folyamán beállhatunk egy sarokba, ahonnan az egész pálya egyszerűen belátható. Ám a lapunkban található funcheatekről elragadtatással nyilatkozott, hiszen mindig kipróbálja őket, amikor szerepelnek az 576 hasábjain... Az Interneten MMORPG-ot szokott játszani, s már nagy várakozással tekint az FFXI megjelenése elé. S hogy mit gondol a neten cheatelőkről? „Halál rájuk!"- szólt a könyörtelen válasz.



Lóránt

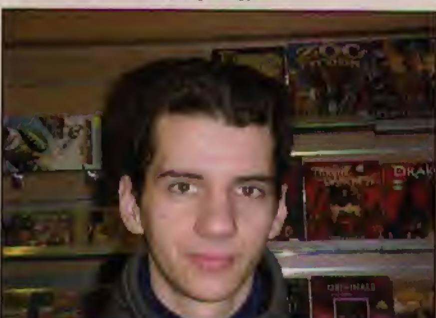
Egy ideje már nem használja a cheateket. Az utolsó, amit használt, a NOCLIP volt a Quake első részében. Ő is azért szokott le a „tiltott segédeszközök" igénybevételéről, mert szerinte is csökken a játék által nyújtott élmény. Úgy gondolja, ha valaki elakad, úgyis felhúzza magát és otthagyja a gépet; ő legalábbis biztosan így tesz, miután jól az asztalhoz csapta szegény egeret. Egy hét múlva pedig, miután kissé lehiggadt, a játék újbóli elővételekor valószínűleg úgyis sikerül átverekednie magát a korábban leküzdhetetlennek bizonyuló akadályon. Interneten ő sem nagyon játszik, ám értelmét úgy sem látja a cheatelésnek.

Felelevenített egy korábban vele megtörtént esetet. Új szerverre álltak át, s karakterének energiája a duplájára nőt. Ez akkor több partnerével is megtörtént, s nagy felháborodás kerekedett belőle. Őt persze nem nagyon zavarta, mert így is veszített a következő kör folyamán. Manapság pedig időhiány miatt nem ül le a számítógép elé, de olykor-olykor mégiscsak elragadja a játékszenvedély, és engedve ezen kísértésnek használja a programokat és cheateket. Természetesen nemcsak ez az egyetlen oka annak, hogy időt szakítson a PC-játékprogramokra, hiszen feszültség-levezetőnek sem utolsók. Például a Quake 2 elején kiválaszthatja az örökfegyver használatát, és aztán mit sem törődve az ellenfelekkel, gondolkodás nélkül lehet „végigkaszabolni" a játékon.

Mint azt a mellékelt ábra is mutatja, a játékosok megpróbálnak példásan viselkedni, hiszen saját bevallásuk szerint egyikük sem folyamodik a cheatekhez „társasjáték" alkalmával. Akkor viszont értetlenül állunk a cheatek hihetetlen népszerűsége előtt. Vajon ki nem mond igazat? A játékosok vagy a programgyártók?



Zoli

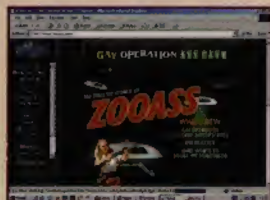


Lord Kain



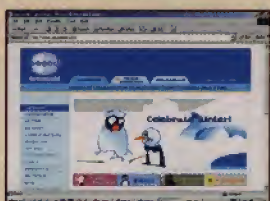
Amióta az Internet létezik, a legtöbb humoros és agybeteg cucc itt található — talán nem véletlenül. Az emberi hülyeség határtalan, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az a néhány weboldal, amelyeket ajánlunk most szíves figyelmedbe, mert ezeket tényleg feltétlenül látni kell!

www.zooass.com



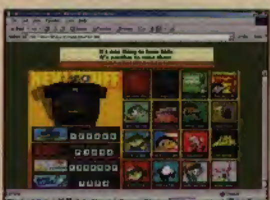
a világ egyik legbetegebb játékgyűjteménye, ahol valagba kell lőni a télapót, kalapáccsal kell ütni a South Park szereplőit, csúzlival kell etetni Hollywood sztárjait és még rengeteg durva móka vár az odatévedt emberekre. Vidám percek, viszonylag gyors töltési idő, nagyon korrekt oldal!

www.sugarqube.com



dióta üdvözlőlapok gyűjteménye, többek közt itt található az a Valentin-napi sláger-lap is, ahol egy kopasz és kövér muki a címzett nevével a fenekén táncol egy bárban, kis tangabugyiban. Rengeteg téma található egyébként is az oldalon, mint például szülinap, esküvő, meghívó, szerelmes üzenetek — mind jópofa és interaktív üdvözlőlap. Kötelező hely!

www.killfrog.com



amolyan brutális Cartoon Network, igényes szadistáknak. Béka a turmixgépben, patkány a mikrosütőben, húsvéti nyuszi a csokigyárban — ilyen és ehhez hasonló állatságok, ahol a végső döfés a te kezedben van.

CHEATÍTSUK A KEDÉLYEKET

Kódok, tippek, csalások a neten

Izzadságcseppek gyöngyöznek homlokodon, programozók édesanyját emlegeted, belerúgsz a macskába, és legszívesebben baltával veréd szét a gépedet. Ismerős a helyzet, ugye? Elakadtál a játékban.

A puding próbája az evés — tartja a régi mondás, és be kell vallani, mi itt hiába írunk neked ódákat egy játékról, az igazi tesztelő-bíró te magad vagy. Kezedbe veszed a játékot, fizetsz érte, felrakod a gépedre és nekiállsz megbirkózni a programozók által kiötlött feladatokkal, akadályokkal és nehézségekkel. Mert egy játékot nem csak a külleme határoz meg, sokkal inkább a nehézsége, felépítése és menete dominál abban, hogy véleményt alkossunk róla. Gyakran megesik, hogy pont a fent említett kritériumok egyike hibádzik, mert egy rossz pillanatban idegesen nyugtázod, hogy bizony elakadtál. A főellenség azonnal kivégez, a versenyben nem tudsz továbbjutni, a stratégiai játékban minden egységed elveszett, a szimulátor rendszerint kibabrál veled, és nem marad más, csak keserű harag és persze a szakirodalom böngészése a megoldás után. Ebben a mi lapunk is igyekszik segíteni, de ahogy az már Murphy törvény szerint lenni szokott, szinte biztos, hogy pont nem arról a játékról írunk tippeket és trükköket, amelyikre szükséged van. Ezért hát más utat kell választani, és mi — mivel igencsak szívünkön viseljük sorsodat — ezt is igyekszünk megmutatni.

A készséges világháló

Ha van otthon netkapcsolat, vagy a közelben egy netcafé, szinte biztos, hogy megvan a megoldás problémáidra — már ami a játékokat illeti. Az már nem újdonság, hogy a világhálón kismillió olyan újságot találsz, ami a játékokkal foglalkozik, demókat mutat be video formátumban, vagy éppen játszható ízelítő keretében. Érdemes megnézni ezeket, hiszen nagyban befolyásolhatják döntésünket abban, hogy mire is költsük el összekuporgatott zsebpénzünket. Ha egy keresőbe (altavista.com, yahoo.com, google.com, vagy magyar viszonylatban az altavizsla) például beírjuk az általunk keresett játék nevét, elég sok és hasznos infót találhatunk róla, többek közt a hivatalos honlapot is átböngészhetjük, ha van ilyen (manapság azért már szokott lenni, nem is akármilyen!). A neten azonban ezeknél sokkal „hasznosabb" oldalak is működnek, ahol szinte minden játékkal kapcsolatos bajunk orvosságra talál. Ezek pedig a cheat adatbázisok. Születésüket az a fortyogó közhangulat indokolta, melyet évek óta szították az önbecsülésüket elvesztett, problémákkal küszködő, morálisan ingatag fiatalok, mert egy bizonyos végigjátszhatatlan játék derékba törte tisztességes életüket, elvette álmaikat, megnyomorította értékítéletüket. Ez persze nem ennyire durva, de olvastam már olyanról, hogy Angliában egy tizenéves fiú rituálisan máglyán égette el számítógépét, majd hónapokig nem szólt egy szót sem, mert a Doom II tizenkettedik pályáján elakadt szegény (bez-











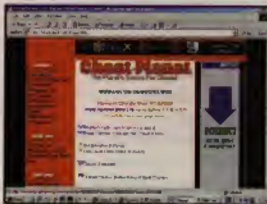
zeg, ha tudta volna a jó kis IDDQD vagy az IDKFA kódokat!!!). Az ilyen dolgokat pedig jobb megelőzni, ahogy ezt számos honlap meg is tette az Interneten. Most talán néhány megrögzött „becsületes" játékos azt kérdezi magában, hogy mi értelme venni egy játékot, ha aztán örökéletvégtelenfegyver-sérthetetlenbrutálisállatüzemmód kódokkal két óra alatt végignyomja az ember, és még csak meg sem izzad közben. Ez a kétely jogos, hiszen a játék élvezete nem a csaláson alapul, de ha már két hete zokogunk a monitor előtt fekve, borostásan és viszkiszagot árasztva, akkor bizony időszerű kódokat keresni a neten és bosszút állni a programozókon.

Kódoljunk be!

Szinte minden játékban elrejtettek kiskapukat a leleményes gyártók, hogy a reményvesztett polgár végül mégis csak sikerélménnyel zárja az adott szoftverrel való ismerkedési folyamatot. Ezek egyszerű billentyű-kódok, melyek segítségével növelhetjük esélyeinket, például akciójáték esetén végtelen életerőnk, stratégiai játék esetén végtelen hadiegységünk vagy pénzünk lehet, és még sorolhatnám az adott műfajokat, de talán így már mindenkinek világos. A világhálón rengeteg olyan adatbázis-weblap található, ahol rengeteg játék „titkos" kódjait, valamint leírásokat és tippeket is elhelyeztek jóakaróink. Egy ilyen oldalon rengeteg platform helyet kap, nemcsak a PC játékosok, de a PlayStation One és 2, a GameCube, az Xbox és a Dreamcast tulajdonosok is kereshetnek kódok után, ami azért is fontos, mert rengeteg átdolgozás jelenik meg a piacon, és természetesen teljesen más kódok és trükkök vonatkoznak PC-re, mint a konzolokra. Az a tény, hogy ezek mégis egy helyen találhatóak, talán oldja azt az évtizedes feszültséget, amely a két tábor (PC vs. Konzol) között uralkodik. Egy ilyen oldal rendszerint egyszerű és könnyen áttekinthető, hiszen fő célja a tájékoztatás, a gyors információ keresésének lehetősége.
Főmenüjében kiválaszthatjuk a keresett platformot (esetünkben ugye a PC-ről lehet szó), majd ABC sorrendbe állított játéklistán böngészhetünk, hogy aztán a keresett játékra kattintva megtaláljuk a kódokat, melyeket alkalmazva könnyed orgazmus eufórikus érzésével ajándékozhatjuk meg zavarodott elménket. A dolog tényleg ilyen egyszerű, nincs is mit taglalni ezen, talán érdemesebb néhány hasznos oldalt bemutatni, hogy ne csak céltalanul bolyongj a neten. Elvégre az elég drága mulatság, és ha az ember keresgélés közben véletlenül egy „Nagy Dudák" oldalon találja magát, hamar megfeledkezik halandó problémáiról, ezt pedig mi sosem kívánnánk neked, ezért íme néhány cím és rövid leírás hozzá. Mert megérdemled!

Bestcheats

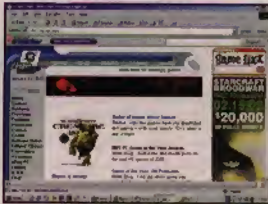
url: www.bestcheats.com, www.cheatplanet.com
letöltés: kicsit lassú
szavatosság: remek adatbázis, gyakran frissül, könnyen áttekinthető



Ez az egyik legjobb és legnagyobb adatbázis, nagyon jól eltalált köntösben, ahol a keresés tényleg gyerekjáték, ugyanis a lap bal oldalán található oszlopban kiválaszthatjuk, hogy melyik gépre keresünk töréseket, és máris választhatunk a játékok közül. Pozitívum, hogy nemcsak kódok, hanem tippek, trükkök, leírások és végigjátszások is olvashatóak az oldalon, valamint te is beírhatsz kódokat egy adott játékhoz, szólhatsz a készítőknek, ha egy törés nem műukődik, vagy chaten is társaloghatsz más felhasználókkal a problémákat illetően. Szóval itt minden nagyon rendben van, érdemes szemügyre venni, ha teheted.

IGN Planet

url: www.ign.com, pc.ign.com (ha azonnal a PC-s oldalra szeretnél jutni)
letöltés: nagyon lassú
szavatosság: a játékimádók mennyországa



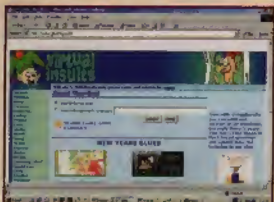
Hát erre mondja az utca embere, hogy „királyság", és nem is alaptalanul. Ez az oldal elvileg mindenre jó, így olvashatsz a legújabb játékokról, letölthetsz videókat, demókat, nézegethetsz

www.gigglestick.com



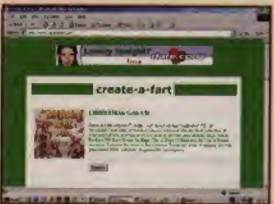
ugyanaz, mint az előbb említett Killfrog, csak saját szubkultúrával felfegyverkezve. A legkomolyabb poén az USA gyalázás, valamint Clarence a meleg kanári, aki mindig a golyóival játszik. Hát erről ne is beszéljünk tovább, aki szereti az ilyesmit, feltétlenül látogasson el az állatságok szigetére.

www.greeting.com



ez az oldal hasonlít a Sugarqube kínálatához, rengeteg e-mail segítségével küldhető idióta és kedves üdvözlőkártya található itt is, csak nem flash animációk, hanem „hagyományos" képek. Hatalmas kínálat karikatúrákból és vicces rajzokból. Érdemes meglátogatni!

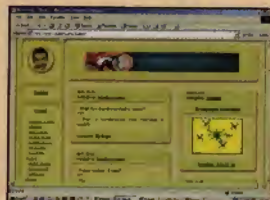
www.createafart.com



ez egy igazi hardcore oldal, csakis szigorú Terrence és Philip rajongóknak, ahol előre megtervezett szellentéshangokat kreálhatunk magunknak és szeretteinknek, amelyeket e-mailben küldhetünk el. Az igazi babsláderes életérzés, kemény idegzetűeknek.

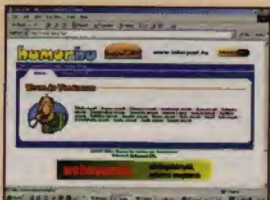
www.mellesleg.hu/humor
ismét ezt a magyar oldalt kell kiemelni, mert remek gyűjteménnyel szolgál a humor kedvelői számára, vicces játékok, humoros videók (reklámok, bakik, balesetek, erotikus poénok), jópofa írások garantálják a szóra-





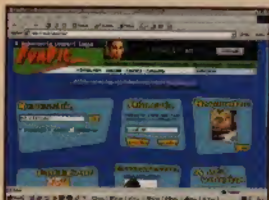
kozást. Remélhetőleg még bővítik a fiúk, mert van jövője.

www.humor.hu



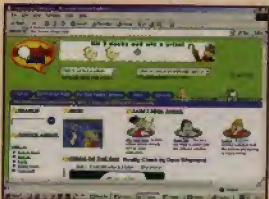
egy igazi on-line viccgyűjtemény, amely rendszeresen frissül, olyan kategóriákban, mint anyós-, politikai-, Jean-, vagy éppen szőkenős viccek. A legtöbb persze az Antal Imre által százszor elsütött poén, de azért akad egy-két rekeszizom erősítő sztori.

www.funpic.hu



egy magyarosított honlap, remek karikatúra és vicces rövidképregény gyűjtemény, amelyből jól kiválasztott kategóriák segítségével válogathatunk. A képeket osztályozni is lehet, így a látogatók döntenek a kínálatról.

www.comics.com

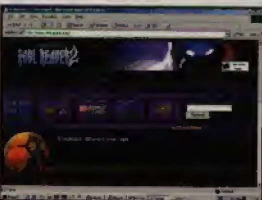


gondosan válogatott képregénygyűjtemény megszállottaknak. Főleg amerikai tévés és ponyvahősök, karikatúrák, de azért — példának okáért — Snoopy mindenkinek ismerős lehet. Hát itt aztán van bőven!

képeket, vagy chatelhetsz a többi szakértővel, de a lap külön előnye, hogy az adott játékról egyszerre kaphasz infókat, leírást, tippeket és kódokat, csak a lap szélén található kék oszlopban kell rákattintani a megfelelő opcióra.
Ha a földalon kattintasz a „cheats" menüpontra, akkor ugyanolyan ABC játéklistát kapsz, mint a Cheatplanet esetében. Tökéletes megoldás, könnyű keresés, interaktív felépítés, ráadásul nagyon szép és igényes kivitelezés. Az összes oldal közül ez az abszolút No. 1! Persze mi soha nem használjuk, hiszen az 576 KByte írói egyetlen egyszer sem vetemednek csalásra...

Cheatland

url: www.cheatland.com
letöltés: gyors
szavatosság: kicsi, de egyszerű oldal, praktikus lehet



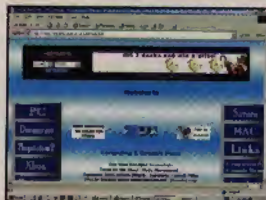
A Cheatland sokkal kisebb adatbázist tartalmaz, mint az eddigi mega-produkciók, de egyszerűsége és gyors töltési ideje mindenki számára praktikus lehet. A főmenü kicsit csúnya, de hát a szakácsnőt sem a szépségéért szeretik, a tartalom pedig kielégítő és könnyen áttekinthető. Egyetlen hátránya, hogy kevés játékot dolgoz fel, és nincsenek tippek, vagy végigjátszás-leírások. Ezzel szemben az oldal előnye, hogy a lap tetején sok partneroldal bannere megtalálható! Úgyhogy érdemes vizsgálódni feléjük is, ha erre van időnk, vagy lehetőségünk. Akadnak még meglepetések ott, nem is kevés, csupán az oldalak közti közlekedés bonyolult egy kicsit, ezért érdemes a böngésző Előre-Vissza gombjaival keresgélni.

Cheatheaven

url: www.cheatheaven.co.uk
letöltés: kicsit lassú
szavatosság: sok minden, de semmi sem igazán

Ezzel az oldallal akadtak problémáim. A menü egyszerű és kezelhető, de az oldal gyenge és gyakran kifagy. Ezen kívül csúnya, de ez önmagában nem is lenne baj, csak az embernek olyan érzése van, mintha mindent bele akarnának nyomni egy kis dobozba, aztán a felénél feladják és elmennek világgá. Az adatbázis ritkán frissül, pedig még csengőhangok is találhatóak az oldalon, valamint rengeteg platform kódjait igyekeztek felpakolni

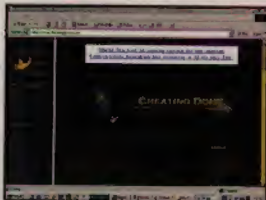




a gazdák, de sajna igen kevés játékhoz találtak anyagot, ezért olyan, mintha semmit se fejeztek volna be.
Azért érdemes visszanézni, hátha valakinek kedve támad ott dolgozni... Igazán kár egy ilyen jól indult, és alaposan kidolgozott webhelyért.

Cheat Dome

url: www.cheatingdome.com
letöltés: gyors
szavatosság: megjárja



A Cheat Dome olyan, mint az átlag. Szép, áttekinthető, de semmi extrát nem nyújt az érdeklődőknek. Nem hinném, hogy ez olyan egetverő hiba, elvégre amit keresünk, azt meg is találjuk. Ezen kívül érdekes híreket olvashatunk a játékvilág háza tájáról, és demókat is letölthetünk, ha van időnk szószólni. Egy

Ha kell egy kis segítség...

Van egy két angol fogalom, amely az összes „csaló" oldalon megtalálható, így könnyebben tudunk tájékozódni, ha konkrét dolgokat keresünk:
Cheats, codes: ezek azok a „tikos" kódok, amelyek segítségével végteleníthetjük azon tulajdonságainkat a játékban, amelyek halandóvá tesznek.
Previews: előzetes leírás az adott programról, általában képekkel, vagy letölthető videóval, demóval
Reviews: kritika, vagy leírás, gyakran az adott oldal látogatói teregetik ki virtuális szennyesüket a játékot illetően
Guides, strategy, FAQ: végigjátszás részletes leírása (pl: fordulj balra, nyomd meg a piros gombot, nyisd ki az ajtót, szórd meg a zombit napalmmal stb.)
Hints/tips: egy játékban esedékes rejtvény megoldása, vagy extrák beszerzési lehetősége, esetleg egy-két túlélési jó tanács a tapasztaltabb felhasználóktól



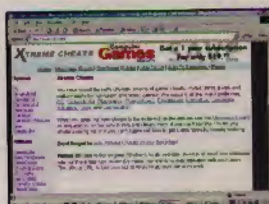


kicsit zavaróak a sárga betűk fekete alapon, de azért meg lehet szokni, viszont találtam már olyan kódot itt, amit sehol máshol (és ráadásul működött is!), ezért külön gratula! Szóval az oldal rendben van, de semmi több. Ennél rosszabb sose legyen!

Lorn Xtreme Cheats

url: www.lorn.com
letöltés: kicsit lassú, de látványos
szavatosság: csak ami kell, de azt azonnal

Ez az oldal azért nagyon hasznos, mert kerül minden felesleges flancot, tényleg csak és kizárólag a kódokkal foglalkozik. Lehet persze chatelni, ötleteket cserélni, de azon kívül csak az ABC sorrend szerint besorozott játékok kódjai vannak fenn és semmi más. Ez a legegyszerűbb site mind közül,

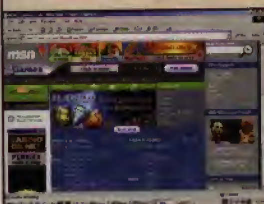


de talán ezért az egyik legkönnyebben használható is. Azonban hatalmas adatbázisával az egyik leghasználhatóbbak közé tartozik. Külön extra, hogy balra lenn egy rakat partner oldal linkje található (még legalább hat, és nem azok, amelyekről eddig beszéltünk), tehát érdemes felfedező körútra indulni. Aki még ezek után is a „becsületes" megoldások híve, annak minden tiszteletem és jókívánságom, de azért vigyázzunk lelki épségünkre, elvégre ez csak játék, a szabályok pedig azért vannak, hogy megsértsük őket. Kár, hogy a valódi világban nincs ilyen cheat adatbázis, gondolom mindenkinek lenne egy-két ötlete, de egyelőre be kell érnünk azzal, hogy virtuálisan csalunk. Örök élet, végtelen skuló, Isten-mód és jó estét kívánok! Szabad a tánc.

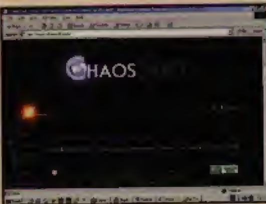
HP

Ha kell egy kis kikapcsolódás...

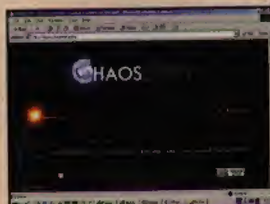
Ha már fenn vagyunk a világhálón, ugyan miért ne játszhatnánk egy kicsit, hogy elüssük az időt, vagy pihentessük agyunkat? Az Internet tele van ingyen letölthető, vagy on-line játszható freeware illetve shareware programokkal, amelyek arra hivatottak, hogy szórakoztassák a komoly játékokban megfáradt fiatalságot. Elsősorban persze logikai, vagy táblás játékokról esik szó, de gyakran találkozhatunk kártyás, vagy kaszinó progikkal is, tetszés szerint adagolható.

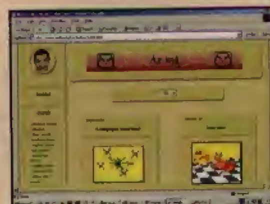


www.zone.com : az egyik legnagyobb on-line játékterem, szinte az összes páros logikai játék megtalálható itt, közben chatelni is lehet az aktuális ellenféllel. Remek szórakozást nyújt, ha egy kis könnyed kikapcsolódásra vágyunk a sok lövöldözés, vagy megerőltető stratégia után. A reversi pedig egyenesen tökéletes élmény ezen az oldalon. www.casino.com: a James Bond életérzés netovábbja. On-line póker, rulett, blackjack, félkarú, és persze nem muszáj pénzért játszani (sőt, ha nem vagy még 18, akkor szigorúan tilos virtuális számlát nyitni, különben a szülőknek nem lesz őszinte a mosolya). Mindenképpen érdemes megnézni!



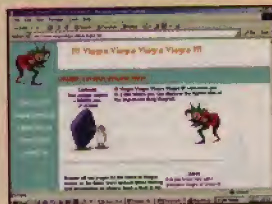
www.chaossoft.com: itt rengeteg hasznos holmit talál az ember, de beszállhatunk egy remek on-line szerepjátékba is, vagy letölthetünk freeware programokat, képernyővédőket, kiegészítőket, patcheket, mindent, ami a felhasználó ingere. Nem túl szép kivitelezés, de legalább hasznos.





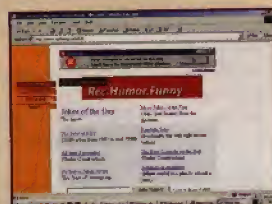
www.mellesleg.hu: igen, ez egy magyar portál, de jelen esetben nekünk csak a játékok menüpontban érdemes kutakodni, ugyanis rengeteg vicces és jópofa cuccot tölthetünk le, pl.: Jackass szimulátor, macska-céllövölde és egyéb eszement állatságok. Mókás!

www.viagra-viagra-viagra-viagra.net



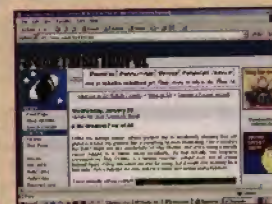
egy kis pikáns humor a tablettás férfimankó körüli divatőrület oltárán. Kissé beteges, de hát erre is van igény, csak úgy, mint a kis kék súlyemelő tablettára.

www.netfunny.com/rhf



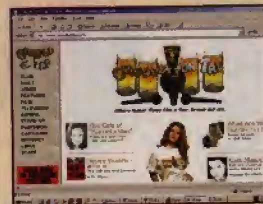
az egyik legrégebbi netes humormagazin, kb. olyan, mint nálunk volt a Ludas Matyi, csak ehhez szigorú angoltudás szükségeltetik. Politika, közélet, groteszk humor — az igényesek lapja.

www.somethingawful.com



felépítése a Netfunny koncepcióján alapul, elég komoly chatelési lehetőséggel megoldva. Talán kissé már száraz humor, de a publicisztikákat érdemes olvasgatni — persze megint csak angolul.

www.comedyontap.com



friss hírek a kabaré és a vígjátékok világából, újdonságok és információk a legújabb filmekről, tehetségekről és estekről. Komplett humorista-adatbázis.



A LEGÚJABB MAG MONITOROK

A jó monitor kulcsfontosságú. Főleg akkor, ha sokat ülünk előtte. Több márka és számtalan típus közül választhatunk; néhány évvel ezelőtt a 14 illetve 15 colos monitorokra volt nagy kereslet, mára a 17 colos képernyők is elérhető áron kerülnek a boltok polcaira. Ez főként a technológiai váltásnak tudható be. A CRT-technológia (képcsöves) már több mint 40 éves, kihozták belőle amit lehetett, így a gyártók egyre inkább az LCD és egyéb új módszerek felé kacsintgatnak. Így a pár éve még elérhetetlennek tűnő minőségű képernyők ára is relatíve alacsony. Kár lenne azonban eltemetni a jó öreg képcsövet, hiszen jelen állapotában még sokkal szebb képet produkál mint az LCD képernyők, bár a különbség egyre csökken és a közeljövőben ez az előny valószínűleg megcserélődik.

Most nézzük meg, mit tud a MAG új monitorcsaládja, melyek a PF, valamint az FD kóddal vannak ellátva. A MAG PF és FD kóddal ellátott monitorja flatron azaz sík képcsöves. Nagyon sokáig nem tudtak sík képcsöves TV-ket, monitorokat gyártani. De mára nemhogy megoldódott ez a probléma, hanem alig drágább egy flatron képcsöves monitor, mint egy hagyományos. De nem elég egy sík képcső, egy hozzá illő elektronika is szükséges, hogy a képernyő sarkainál is éles legyen a kép. Ezt maximálisan teljesíti ez a monitor.

Aki korábban hagyományos képcsővel rendelkező monitort használt, és leül egy sík képcsöves készülék elé, akkor úgy érzi, mintha homorú lenne a kép, amit lát, pedig a valóságban sík. Ez egy optikai csalódás, de gyorsan hozzá lehet szokni. Pár nap után teljesen természetesnek tűnik. Sőt utána, egy másik monitor tűnhet úgy, mintha „kipúposodott" volna.

A jó minőségű képcső alacsony sugárzást bocsát ki. Kérdezhetné valaki, hogy egyáltalán miért sugároz, illetve miért nem lehet megszüntetni. Nos az ok igen egyszerű.

Noha kívülről nem látjuk, de a képernyő mögött 20-30 cm-el egy nagy feszültségű rész van, ami három elektronsugarat (fekete-fehér esetben 1 sugarat) irányít a képernyő hátuljára, ami végül gerjeszti a képernyő hátulján található pontokat. Az ilyen nagy feszültségű elektrongyorsítás, illetve ütközés sugárzást (főleg röntgen sugárzást) okoz, ennek csak a nagyságát lehet csökkenteni. Megszüntetni csak a képcső kiiktatásával lehet (LCD, plazma stb.).

A sugárzáson túl a másik szemrongáló tényező a frissítési frekvencia. Vagyis másodpercenként hány képet látunk. 60Hz-es frissítés közelről nézve nagyon zavaró lehet. 85Hz felett már csak nagyon ritkán vesszük észre, hogy vibrál a képernyő. (Igen ezt is lehet overclockolni, de ezt tényleg nem ajánlom senkinek!)

Most térjünk rá tesztünk monitoraira kicsit részletesebben is. Először is, mit is takar a PF és az FD kód? Jelen esetben a PF a Hitachi képcsővel való ellátottságot jelenti, míg az FD a SONY képcsövével van felszerelve. A PF kóddal ellátott monitorait 17 és 19 colos méretekben lehet kapni és ezen belül is két-két verzióban (786 PF, 796 PF, 986 PF 996 PF)



MAG 17" 796FD Monitor
Tulajdonságok
- 17" Sony FD Trinitron képcső
- 0.24 mm pont méret
-1600*1280 (75Hz) maximális felbontás
-1280*1024 (90Hz) ajánlott felbontás
- 72000 Ft + Áfa

MAG 17" 796PF Monitor
Tulajdonságok
- 17" Pure Flat Hitachi képcső,
- 0.25 mm pont méret
- 1600*1280 (75Hz) maximális felbontás
- 1280*1024 (85Hz) ajánlott felbontás
- 58000 Ft + Áfa

MAG 17" 786PF Monitor
Tulajdonságok
- 17" Pure Flat Hitachi képcső,
- 0.25 mm pont méret
- 1600*1280 (65Hz) maximális felbontás
- 1280*1024 (75Hz) ajánlott felbontás
- 50000 Ft + Áfa

Mi a továbbiakban a 17 colosokkal fogunk foglalkozni. Az eltérő sorozatszám mögött összesen annyi áll, hogy a kisebbik frissítési aránya alacsonyabb. Ez szám szerint a gyári adatok szerint maximális felbontásban (1600 x 1200) 786 PF: 68 Hz, 796 PF: 76 Hz, valamint a Sony képcsővel ellátott 796 FD esetében 75 Hz.

Érdekesség, hogy mindegyik monitor el van látva egy plusz gombbal mellyel kimondottan a számítógépen filmet nézőknek szeretnének kedveskedni. Ezzel a gombbal többféle képfajtát választhatunk: növelhetjük a kép méretét, melegebb vagy akár aranyszínű hatást érhetünk el. A filmek nézése közben érdemes kipróbálgatni és mindenkinek a szeméhez és saját ízléséhez beállítani.

Yvorl


Etherlords
JoWooD
Productions
www.jowood.com
MAGYAR
SZINKRONNAL
fishtank
interactive
www.fishtankgames.com
DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu



Háló! Hálóóó! Halászhálóóó! Van otthon valaki? Körülbelül fél órája kergetem kábeltelen egerem bal oldali mouse wheeljét — mert kettő is van rajta, azé' érzed — használható levelek után kutatva. Ami azt illeti, meglehetősen lohasztó hatást gyakorolhat rátok az idei tél reggeleire jellemző fagy, avagy a tömegközlekedési eszközöket — főképp a metrót — belengő, összetéveszthetetlen illatorgia. Azt kell látnom, hogy hajlamosak vagytok kebletekre ölelni a depresszív, tömegközlekedéstől sem mentes téli reggelek minden búját-baját. Még délutánra, avagy estére sem szeditek össze magatokat, mikor pedig már zseniális kisnovellákat, avagy leveleket lehetne fogalmazni gúdold gyézének. Eddig kerülgettük a forró kását — most esztek belőle szépen. Na'szal: nulla. Balról jobbra, felfelé haladó vonallal áthúzva. Ennyi, amit februárban érdemben is felmutattatok levél-támogatottság szintjén. Ám a Keréknek fordulnia KELL, Raziel! A teli üveg bor egyszercsak üres lesz. A Csevegőnek pedig — kész kell lennie holnapra! Úgyhogy kész is lesz, nix apelláta. Ám, tekintettel a meglehetősen soványka februári kínálatra, segítségül hívom Bélát. Béla elég jó fej — fajtájára nézve Violator. A Spawnból, tudjátok. Bázikus méretű chopperjével dominálja 17 colos monitorom tetőszerkezetét, bal kezében „szűrőlxívott" kék Pall Mall rigóval. Nyomatnék róla digitális fotót nektek, de nem fogok — kamera hiányában csak MP3 lejátszót tudok az USB-re csatlakoztatni. Szóval, Béla szerepeltetését a következőképpen képzelem: ő álnéven megír pár levelet, kipótolandó ezen oldalak tartalmi felhozatalát. Majd, az olvasói leveleket RND szerűen elegyítem Béla leveleivel. Jó lesz? Csak nyugi: úriember vagyok. Akik a következő szám megjelenéséig beküldik a helyes tippcsokort arra nézve, vajon mely leveleket is írhatta Béla — azaz, melyek is a „falsleve-lek", sorsoláson vesznek részt. A nyeremény: először Béla chopperjét akartam bedobni, de erre láthatóan valami olyat készült mondani, hogy eláálltam az ötlettől. Marad hát autentikus, Brit mikulássüvegem. Nem ám nézni: kifogástalan minőségű, vörös bársonyból készült mikulássüvegről beszélünk, tetején a kötelező jellegű fehér bojttal. Nekem állati jól áll. Meg a süveg is. Szóval, akinek kell — s mindenki tudja, hogy neki kell — vizslassa az alant látható leveleket a lehető legnagyobb fokú éleslátás tükrében! A tét egy Brit Mikulássüveg! Nem tudom, világos — e? A tét: egy Brit Mikulássüveg!

Csá VargaB vagy GyZ vagy akárki aki ezt olvassa! **(csá! — Akárki, aki ezt olvassa)**

Az értékelőnél gyakran fel vannak cserélve pozitívumok és negatívumok jó lenne ha erre odafigyelnétek! Miért nincsenek az újságban tangás lányok? CD ne legyen csak növelné az árát és ugyanazok lennének rajta. Én veszem a *** is és már ki se bontom a CDt mert csak szar demók és driverek vannak rajta. Egyébként nem rossz az újság, de Atilllának lehetne írni hangkártyákról is!!!

Nacsá!

Mykee

Tsá Mykee! Az értékelőnél bizonyos helyeken valóban fel vannak cserélve pozitívumok és negatívumok — én máris odafigyeltem erre. Való igaz, meglehetősen buta hiba ez — Tamás, tördelőnk áldásos jelenléte folytán azonban, immár fennáll annak esélye, hogy örökre száműzetjük azt az 576Kbyte oldalairól. Különben vannak itt még sokkal viccesebb dolgok is — Frici hívta fel figyelmünket, hogy a Stronghold cikkben Strongold áll a fejlécben. Asse rossz, hm? Vagy említhetném az Írott Szöveg Rosszindulatú démonát. Settlers IV kiegészítő, Kínálat passzus. Az eredeti dokumentumban szereplő szöveg: „Öröm az ürömben: léteznek gazdasági alapú kampányok is, melyek során nem a konkurens népcsoportokkal való csatározás, ám az önnön leleményességünk képletes (?) határvonalainak ellenében folytatott játék kerül előtérbe." **A nyomtatásba került szöveg lelkivilágában azonban, meglehetősen destruktív változások estek úgymond, meg:** „Öröm az ürömben: léteznek gazdasági alapú kampányok is, melyek során nem a konkurens népcsoportokkal való csatározás, hanem ezzel szemben, mindazonáltal, de nem elfelejtve az önnön leleményességünk képletes (?) határvonalainak ellenében folytatott játék kerül előtérbe." **Csak néztem, öcsém. Vettem a fáradtságot és leellenőriztem: a kérdéses dokumentum eredetijében mégcsak nem is szerepelnek az „elfelejtve", sem a „mindazonáltal" szavak. Így tördelési keveredés SEM állhat a jelenség hátterében. Marad hát az Írott Szöveg Rosszindulatú Démona, ki akkor csap le, mikor fááj neki a világ. Avagy, önnön leleményességének nem-képletes határvonalai.**



Hi VargaB!

Valamit elhintettél a bevezetőben, hogy változások, vagy mik lesznek az irányításban. Ez azt jelenti megint új főszeri lesz?

Jók voltak a téliesített oldalszámok:)

Ezt meg GyZ-nek:

Nem a te általd említett xxx témával foglalkozó képek elvesztése fájt, hanem a saját rajzaim. ha Te is rajzolnál, tudnád milyen szar elveszteni az ilyet. (VargaB talán már átélt hasonlót).

A másik téma a Wolf. Nekem nagyon nem jött be. Pont emiatt amit te pozitívnak találtál, hogy pl. a zombis rész kicsit Q1 FÍLINGes. Szóval a bajom az volt a játékkal, hogy mintha mindent már láttam volna valhol. Olyan dezsavű. Itt gondolok az említett részre, valamint a lepukkant városra, annak SoF érzete volt, vagy az X -lab, ahol a robotok kicsit Q2 beütéssel rendelkeztek. A külső terek megformálása enyhén szólva gyatra. Teljesen szögletes táj, minimális textura, egyfajta fa. Ennek a hangulata kicsit a Project IGI-re emlékeztetett, de gyengébb kiadásban. Mintha az egészett úgy lopták volna össze.

Anno én is wolfoztam, és közel sem sikerült hasonló hangulatot kialakítani. Bár ezek ellenére azért kellemes darab. Pl a tűz a legjobb amit láttam. (leszámítva a rakéta csóváját, mert az 1az1ben Q3) Meghát a kastély se ronda. Ja meg még 1 negatívum a célkereszt. Ha nagyon megsinylettem egy közelharcot, a szine vörösre változott, így meg szinte azt se tudtam utána, hogy hová lövök. Na ennyit erről, ez csak egy más vélemény...

Összitéletem kb. 81-2%, de ezt csak az egyjátékos mód után itéltem. Multiba még nem láttam.

ALIEN™



Hátja, a 96% valóban marha sok a Wolf III egyjátékos módjának — így az ítéletet a mű multiplayer támogatottságára, illetve annak belátható szavatosságára alapoztam. Különben amit elhintesz, azok is szempontok, sőt: nem elhanyagolható szempontok. A lerombolt város valóban a Soldier of Fortune-re, a Supersoldatok valóban a Quake II Tankokra ütnek. Sőt, ha figyelembe vesszük a Wolf III történetvezetését, úgy azért megállapítható hogy jobbakat is szült már a múlt: Deus Ex, Undying, No One Lives Forever — hogy az e-tekintetben — érzésem szerint — abszolút Első Helyezett System Shock II-t ne is említsük. Engem képes volt letaglózni a Wolf III univerzum, mely luxust a jó kritikus ugyebár nem engedhet meg magának. Különben elgondolkodtató, miért is nem érez az ember késztetést, hogy újra és újra végigjátssza a Wolf III-at. Valószínűleg az általad említett szempontok miatt is, s azért, mert nem 96%-os egyjátékos mód dukál mellé. De azért jókat fikáztam rajta, nem? Módosított értékelés: 90%. Mert multiban azért tuti, hogy elég komoly a Wolf III. Még én sem próbáltam. Próbáltam viszont az Aliens vs Predator 2-t, melyet neked, mint visszatérő Idegen Létformánknak s minden FPS kedvelőnek melegen ajánlok: multiplayerben egészen figyelemreméltó darab. Mikor három tengerészgyalogos kerget egy Predatort valami lepukkant kolóniakomplexumban, az nagyon meleg. A magam részéről Alient játszottam, felkampoltam a falra, s minden arra vetődő katonának a nyakába vetettem magam. Sacc 27—2-re nyertem a partyt — a Trigger Happy névre hallgató Predator nyúvasztott ki kétszer. Ágyúval, dárdával. Jó, mi?

HI!Nem tudom hogy jó helyre irok-e,de a chewyben nem láttam GyZ cimét, ezért neked irok! De GyZ-nek szól! Tudod én vagyok az üzletember! S örömmel tudatom hogy sikerült vazelint szerezni=> Jöhet az irtás. Sétáló jancsit sikerült szerezni de 89-es azért mehet. Bár azt irtad hogy memó kell, meg hogy jancsitól bajok voltak szilveszter éjszakáján , de fogd fell pót szilveszternek.Hány üveg kell? Csak nagy tételt vállalok. Nekem is van egy sztorim. Nyár volt.A csajok még lenge ,hiányos ruhákban jártak (nem mintha bántam volna) és pokoli meleg volt. Egy ujabb ok a csajoknak a tanga nélküli napozáshoz. Na szóval a spannak szülinapja volt. Jön az ötlet csináljuk házi bulit. Erre jön a válasz a mutterék otthon lesznek. Nem téma: majd megpróbálunk józanok maradni. Gondoltam magamban :Esély sincs rá. Elökészületek megvoltak kaja, pia na meg nök. Ájjjjjjj Meg! Hol vannak a Muffok! Ne parázz má majd én rendezek; jött a válasz. Ettöl félek. Nagy nehez beccucolunk. Hangtechnika vizsgálat: ablak rezeg?! Igen! Anyád ideges és kiabál?! Igen! A szomszéd veszekedik apáddal?! Igen! Akkor tökéletes. A zenét két számítógép szolgáltatja. Az ő gépe és az enyém. Márha sikerül elkérni anyámtól. Mondon a skacnak ne parázz biztos meni fog! Finoman anyám elé tárom a helyzetet. A válasz: Sehova majd vágjátok galyra! Fél óra sirás és három nap kényszermunka után beleegyezett. Átcuccolok, megjönnek a mufok. Erőteljes átzoomolás következett. Ezek csajok?! Ne má! Ugye ez vicc? Hát ha még láttál férgeket! Fuuu ezek azok! Ezután a gépeket beüzemeljük. Illetve üzemelnék mert levágja a biztit! Fasza! Na az éngépem tropa! Másikon windows telepités! Két óra késséssel indult a buli! Igy csak a bulin a sétáló jancsi ereje segitett! De az Nagyon! (Az én gépen tápja ment ki)! Legyetek jók! Habár ettöl már nem lehet jobbnak lenni!!!!! Üdvözöl <kis pite>az üzletember! csöke!

Namost akkor mi van? Akkor nincs RAM? Há' vazz*! Látod, nem ildomos ám fűnek-fának ígérgetni, mert a végén még téged látogatnak meg a bepipásodott néger urak, amúgy feszítő-vassal, hegesztő-pisztollyal. Whisky nem kell, mert egysze-rűen nem akar elfogyni a 89-es sem. Hick! Most is kortyoltam belőle. Maró Hatású Szer. Jó, mert szinte kilyukasztja az ember beleit, muszáj rátolni valami tápot. Hja, hogy ronda nőanyagok voltak a bulin. Így jártatok: legközelebb lesz annyi rutinotok, hogy csak becsekkolt árut engedtek át a vámon. Jómagam egyszer fotócsere nélkül indultam el egy ilyen — kucc — chatrandira, és valami olyan borzasztó nőanyagot takart az egyébként módfelett ígéretes Pussycat becenév, hogy az asztalhoz ülvén — mert azért elvittem kajálni, hangsúlyozom: úriember vagyok, úriember vagyok — rögtön üzentem is egy emberemnek: „Itt ülök az anyaggal, a kaja 90, a muff 33%. Konklúzió: jó lesz ma este Mirukával álmodni." Megjegyzés: Miruka is egy nő, sőt talán túlságosan is az. Már, ha létezhet ilyen. Hamarosan érkezik is a válasz SMS: „33%? Az még haszná-latra is kevés — hajítsd!" Jót röhögök az üzeneten, majd mintegy ösztönszerűen csekkolom be a velem szemben ülő leányzót. Különben tényleg elég lehúzós volt: hogy valakit nem ajándékozott meg a Teremtő kedvező testi adottságokkal, az még — khmmmm — rendben van. Ámde, a „real-life" Pussycatnek mégcsak stílusa sem nagyon volt. Frankón, tisztára mint az Eddy Murphy sóban — kérdem tőle, mit kérsz? „Csak egy salátááát!" Aha. És inni? „Csak egy ásványvizeeet!" Aha. Mozi utána? „Jó, de nem szeretem a félelmetes filmekeeeet!" Aha. Akkor húzzál el innen, de futólépésben! Szóval, valamit megsejthetett a leányzó — elvégre nem kifejezetten udvarias, mi több: kifejezetten taplow dolog szemberöhögni valakit, miközben SMS-t irogatunk. A következő pillanatban Pussycat a képembe löttyintette csurig telt Bon Aqua ásványvizét, majd elviharzott. Konklúzió: egy nő lehet ronda, de hülye — aligha. Egy aranyos pincérnő látta a jelenetet, és**





minthacsak Európában lennénk — hozott egy fehér törülközőt, így letörölhettem magam. Kérdi a lány: „- Bocs, de mi ez? Posztmenstruáció?" „-Nem..."- felelem. „-Ez chatrandi." Szóval, ha bizonyos szerencsétlen körülmények folytán a neten akartok anyagot fogni, az első frázis kötelező jellegűen EZ legyen: „Hellósziaszevaaaasz! Van nálatok teraaasz?" Tökmindegy, mit válaszol — a következő kérdés: „Aha. Akkor cserélünk fotót? Jóképű gyerek vagyok!" Tuti siker. Aztán, ha valami rémvízió mosolyog rád a monitorról, úgy persze rendkívül sok, megválaszolandó iméled érkezett, és te nagyon sajnálod.

Csááá! Az újság KKIIRRÁÁLLY! Jók a dumák és a képaláírások. Asznemtoom hogy a borítótokat mé' fikázzák állandóan. Pedig coool :) Olvastam a januári csevit és nagyon jó volt. Volt vmi. nagyonokos aki kritizálta az eldurvuló szövegeket, és asszem nincs igaza. Ennyi kell. Hajrá! ui.:Lécci rakj má be a csevibe! Előre köki
Szundi

Kéhhhlek alássan. Ja, Szundi nőből van. Te Szundi! Fotócsere? Jóképű gyerek vagyok.

Na hi!
Előrebocsájtom ez nem lesz egy hozsannázós levél de ez van. Amit győzőke ír az IL-2 Sturmovikról az egy kalap SZAR!!! Történelmi háttér kit érdekel mikor a játékra kiváncsi???? Semmit nem ír a kezelésről, a gépekről, a küldetésekről, SEMMI nem derül ki a két oldalon. Amit leír az az hogy hogy van a program felépítve, éshogy milyen a belső nézet de SEMMI MÁS!!! Kit érdekel a tutorial mikor azt magam is meg tudom nézni???? Bocs ha durva vagyok de megvettem a játékot és dühít, hogy SEMMI nem derül ki a cikkből!!! Ennyit akartam. Csá!

Hm. Névtelen imél. Azt nem tudom hogy csinálta, de a feladó kitöltetlen. Kedves Senki! Ha figyelmesen elolvastad volna a kérdéses kritikát, úgy meglelhetted volna a magyarázatát, miért is nem merültünk bele az IL-2 Sturmovikba olyan mélységek tükrében, melyeket megkövetelsz. Ennek legfőbb oka a két oldalas terjedelem. Másik oka pediglen, az általad gyalázott tutorial, mely a program minden egyes szolgáltatásával, hozadékával megismerteti a játékost sacc fél nap (!) leforgása alatt. Ergo, az IL-2 Sturmovikot két, négy, nyolc oldalon kivesézni, egyaránt lehetetlenség. Így, a cikk mintegy szükségszerűen tárgyalja a játék által ábrázolt érát a boxokon keresztül, valamint bemutatja annak kínálatát, alapvető színvonalát. Így érzésem szerint ma is vállalható kétoldalas, hangsúlyozom: kétoldalas, s különben is és egyáltalán: ha a kezelésről lett volna szó, úgy beleköthettél volna a történelmi információk hiányába. Szóval, sajnálom ha neked csalódást okozott a cikk, de azért egy örökérvényű Magyar alapvetés igazságtartalmával továbbra is pontosan tisztában vagyok: abba kötök bele, amibe akarok.



Rejtény! Rejtvény! Rejtvény!

VargaB nővérétől kaptam ezt a fotót —jelzem, körlevél formájában — melyhez az alábbi pársorost mellékelte: „ Rejtvény férfiaknak — Találd meg az autót a fotón!" Nincs más hátra, emberek — találjátok meg TI is! Nekem sikerült. A rekordom 39 másodperc.

Gyűrűkúra

Aki még nem látta a filmet, haladéktalanul pótolja a lemaradást: Martin és GyZ megítélése szerint hibátlan mű. Balage, kinek véleményezését még nem ismerem, éppen a napokban küldött meg egy levelet virtuális postaládámba, mely nagyszerűsége s gondolatisága azonnali nyilvánosságért kiált. Köszi, Balage! Ím:

Nemrég meglátogatott egy barátom, aki hatalmas komputermágus, és sok titok tudója. Beszélgetés közben megemlítettem neki, hogy épp mostanában telepítettem egy Windows Rendszert. Megmutattam neki a telepítő CD-t is, amely tökéletesen kerek volt és csodálatosan fénylett. A barátom arca elsötétedett, amikor meglátta a korongot. Megdöbbenésemre kikapta a kezemből, és mielőtt tiltakozhattam volna, behajította a mikrosütőbe, majd a maximumon bekapcsolta a grillezést. Rémülten ugrottam volna a mikróhoz, de a komputermágus visszatartott. Bennakadt lélegzettel figyeltem, ahogy a CD a mikró belsejében forog. A mágus hirtelen kivette, majd a kezembe nyomta: -- Egészen hideg! Fogd! A CD szemmel láthatóan sértetlen volt, hideg, és mintha megnőtt volna a súlya, ahogy a tenyeremen tartottam. --
Tartsd fel! -- szólt a mágus.
-- És nézd meg közelebbről!
Szót fogadtam.
Először semmi különöset nem láttam, de aztán mintha finom vonalak tűntek volna elő, valamiféle finom, apró betűs írás, amely a CD központi lyuka körül húzódott. A betűk szemkápráztóan ragyogtak, mégis messziről, mint valami feneketlen kútból.

4F6E65204F5320746F2072756F
532074686D20E6420696E468C
F2066696E64207468656D2CDA4F
8656D20E6420696E4686D2C
616C6C0616E6420696E2074656D

- Nem tudom elolvasni ezeket a lángoló betűket - rebegtem remegő hangon. - Te nem - bólintott a barátom — de én igen. A szöveg hexadecimális kódban van írva, régies írással, de Microsoft nyelven, amit most nem akarok használni. De a Közös Nyelven nagyjából ennyit jelent: Egy Rendszer mind felett, Egy Rendszer kegyetlen, Egy a sötétbe zár, bilincs az Egyetlen. E sorok csak részei egy versnek, amelyet már régóta ismer a Rendszergazda-tudomány:
Három Rendszert használjanak multik irodái, Hét teremjen Szilícium Völgyének mélyében, Kilencet a halandó dotkom cégek gépén csillantson a fény, Egyet kínáljon a Sötét Gates, programozónyájat terelő, Redmond éjfekete földjén, sűrű árnyak mezején Egy Rendszer mind felett, Egy Rendszer kegyetlen, Egy a sötétbe zár, bilincs az Egyetlen. Redmond éjfekete földjén, sűrű árnyak mezején Elhallgatott, majd lassan, mély hangon folytatta: -- Ez itt a Nagy CD, az Egyetlen, a Windows eredeti forráskódját tartalmazó. A gazdája elveszítette, miáltal jócskán meggyengült a piaci befolyása. Rettenetesen vágyik rá -- de nem szabad visszakapnia. Némán, mozdulatlanul ültem. Mintha a félelem roppant árnya nyújtotta volna felém hatalmas, licencszerződést lobogtató kezét. — Ez a — CD! — dadogtam. — De hát hogy a csudába került hozzám?

Hogy az Egy CD mindörökre jelenlegi hordozójánál marad, meglehetősen valószínűtlen. Úgyhogy mostantól minden Windows CD-t tessék alapos vizsgálatok tárgyává tenni. A Microsoft Flight Simulator 2002 CD-k különben nagyon gyanúsak — lehetséges, hogy a tesztpéldány is Egy a Kilenc közül? Csak az Egytől mentsen meg Isten.

VISZIáT!